

2JOCURI FULL SUPREME COMMANDER 2 & HACKER EVOLUTION DUALITY

# LEVEL

EXPEDITIONS  
CONQUISTADOR  
GRID 2  
RESIDENT EVIL  
REVELATIONS  
REMEMBER ME  
SIMCITY  
LEGO CITY  
UNDERCOVER

# THE LAST OF US

THE DIVISION  
EPITAF CODURILOR  
DESPRE ALTFEL  
DE JOCURI  
E3 2013

IMPORTANT: jocul Supreme Commander 2 necesita o conexiune la Internet și un cont gratuit STEAM pentru activare.

IULIE 2013

Pret 15.90 lei



5948490 250909 01307

Contact Departament Distribuție, 0741 248 348, info@simc.ro



# TRENDnet®

## O LOCUINȚĂ CONECTATĂ



**POWERLINE 500 Mbps**



### POWERLINE

Folosiți liniile electrice existente pentru crearea unei rețele de mare viteză de la orice priză electrică. Fară CD de instalare — adaptoarele se auto-conectează printr-un semnal codificat.

### TPL-406E2K

- networking de 500 Mbps de la orice priză electrică
- forma compactă asigură economie de spațiu
- Semnal precodificat
- Economisire de energie de până la 80%

**WIRELESS**



### WIRELESS

Tehnologia wireless a TRENDnet laureată cu premii vă asigură viteza de care aveți nevoie pentru redarea materialelor video, descărcarea fișierelor, online chat și jocuri.

### TEW-711BR

- video, descărcare și jocuri wireless
- conectare simplă cu buton WPS
- conexiuni cu cablu pentru cele patru porturi Ethernet
- economisire de energie până la 50% GREENnet



### CAMERE DE SECURITATE

Acum puteți fi înștiințați sălii de monitorizată, având acces în timp real la semnalul video de pe smartphone, tabletă sau computer, phone, tablet, or computer.

### TV-IP672WI

- video HD
- vedere nocturnă până la 7.5 m
- înregistrare cu detectori de mișcare
- câmp vizual 340° și inclinare 115°
- semnal audio 2 căi



## LEVEL

3D Media Communications SRL  
Str. N.D. Cecea Nr.12 500010 Brasov  
Tel: 0268/415158, 0744-754983,  
0723-579511 (număr portat în rețeaua Orange)  
Fax: 0268/415158  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

# CINE A CÂȘTIGAT LA E3?

**Editor:**  
Dan Badescu (dan.badescu@3dmc.ro)

**Director General:**  
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

**Redactor:**  
Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

**Redactor:**  
Vladimir Colan (colan@level.ro)  
Marina Ghinea (ghinea@level.ro)  
Andrei Lichardopol (coleb)  
Marin Niculescu (nicv)  
Ovidiu Moncutei (Aldan)  
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricatură)

Graffiti PTB:  
Ramona Vîntilă (ramona@level.ro)

**PUBLICITATE:**  
Loriente Marginean (loriente.marginean@3dmc.ro)

**CONTABILITATE:**  
Cristina Nedea (contabilitate@3dmc.ro)  
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

**DISTRIBUȚIE:**  
Irina Badescu (irina.badescu@3dmc.ro)  
Nico Anghel (nico.anghel@3dmc.ro)  
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

**Adresa pentru corespondență:**  
D.P. 2, C.P. 4, 500010 Brasov  
Pentru deschidere contactați-ne la tel: 0268-415158

**HOTLINE abonamente:**  
0268-415158, 0968-415003  
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

 LEVEL este membru fondator al  
Biroului Român de Audit al Tirajelor  
(BRAT).

 Publicație ce beneficiază de rezultate de audiere și  
conform Studiului Național de Audiere.  
-Cifrele cifrelor SNA perioada de măsurare august  
2011 - august 2012, LEVEL are 74.000 cititori/ediție.

PC-ul, ca platformă, în niciun caz, iar asta în cluda faptului că majoritatea titlurilor ce au fost prezentate la E3 vor fi lansate și pentru Windows. Mai mult decât atât, spre amuzamentul general, inclusiv exclusivitățile Xbox One au rulat pe PC-uri, dar fără a se menționa undeva asta. Cu excepția jocurilor de strategie, aproape toate demo-urile importante au rulat pe console și PC-uri ascunse vederii, mouse-urile și tastaturile fiind înlocuite cu controller-e, după caz. Totuși, n-aș merge atât de departe încât să o numesc conspirație. Chiar dacă este.

Mai interesant este că cei de la Microsoft au lăsat-o ca niciodată în fața publicului consumator, „mulțumită” unui PR catastrofal și incredibil de arrogan. Replica halucinantă a geului Xbox la întrebarea „Care este soluția pentru cei care nu beneficiază de conexiune zilnică la Internet, dar vor să folosească Xbox One?” încă îmi mai răsună în difuzoare: „Dacă nu le convine, pentru ei există deja o soluție, iar ea se numește Xbox 360.” Genial! Drept urmare, omul nu mai lucrează în acest moment pentru Microsoft. După o conferință Microsoft plină de gafe și esecul în a explica evenimentele beneficii ale DRM-ului draconic care ne obligă la conectarea consolei la internet cel puțin o dată pe zi doar ca să o putem utiliza, dar mai ales imposibilitatea utilizatorului de a împrumuta sau vinde jocuri din propria colecție, era de așteptat ca Sony să profite la maximum. și exact așa s-a întâmplat. În primul rând, Sony a anunțat că PlayStation 4 va fi mai ieftină cu aproximativ 100 de euro decât Xbox One, mai performantă și că va veni fără DRM-ul care a transformat Microsoft într-un soi de paria, japonezii permijând schimbul, împrumutul și vânzarea de jocuri second-hand după bunul-plac al fiecărui. În plus, PS4 pare să fie și preferată dezvoltatorilor third-party. Dar nici în ceasul al treisprezeu nu e prea târziu să ascuțui comunitatea, iar eu le anunț o bilă albă pentru că a făcut-o mai repede decât m-am așteptat, nicidcum după un an. Pentru că, dragul meușor, s-a modificat schimbarea. Xbox One va fi lansat fără DRM, iar doritorii vor putea face ce vor cu jocurile proprietate personală. Din păcate, Microsoft a renunțat și la alte trei caracteristici interesante ale consolei. În primul rând, nu vom mai putea accesa contul personal, inclusiv jocurile, de pe orice consolă, de oriunde din lume. Nu vom mai putea porni jocurile decât dacă discul este prezent în unitate și, nu în ultimul rând, nu vom mai putea comercializa sau împrumuta jocurile descărcate via Live. Eu, unul, le doream, dar să sperăm că cei de la Microsoft le vor include ulterior, pentru că nu ar face decât să sporească atracțivitatea consolei. În orice caz, este clar. Prima bătălie dintre cei doi giganți a fost câștigată de către Sony, însă cei de la Microsoft mai au timp până la toamnă ca să adune puncte prețioase. În final, este și mai clar că noi, consumatorii, trebuie să câștigăm cel mai mult, iar în lupta cu Microsoft, cel puțin în cazul Xbox One, putem spune că așa s-a întâmplat. Disponibilitate mondială din start, jocuri Region Free și niciun DRM. Bani să ai!



KIMO



## INSENȚII DIN ACEST NUMĂR:

|          |    |
|----------|----|
| Trendnet | 2  |
| Asesoft  | 25 |
| ArtMania | 37 |
| Inmedio  | 83 |



**KiMO**

- 1 The Last of Us
- 2 Expeditions
- 3 Fez

**cioLAN**

- 1 The Last of Us
- 2 Expeditions
- 3 LEGO City Undercover

**Marius Ghinea**

- 1 Turtle Beach DSS2
- 2 The Last Of Us
- 3 Expeditions

**ncv**

- 1 LEGO City Undercover
- 2 The Last of Us
- 3 Fez

**Radu Sorop**

- 1 Expeditions
- 2 The Night of the Rabbit
- 3 The Last of Us

**Aidan**

- 1 Remember Me
- 2 Fez
- 3 The Last of Us

**Caleb**

- 1 The Last of Us
- 2 Remember Me
- 3 Fez

**REVIEWS CUM NOTĂM**

In cadrul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu: rezultatul final dat de media notelor acordate pe categorii: Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, impresie personală. Cum rezultatul final este căm tot ce contează, anume să nu mai incărăm căruța tehnicii cu prea multe detaliu. Nota finală spune tot.

A large promotional image for the video game 'The Last of Us'. It features two main characters, Joel and Ellie, standing in a post-apocalyptic environment. Joel is on the left, wearing a dark jacket and holding a shotgun. Ellie is on the right, wearing a red vest and holding a rifle. The background is filled with smoke and debris, suggesting a war-torn or ruined city. The title '26 THE LAST OF US' is overlaid in large white letters at the bottom left of the image.

A graphic for E3 2013 featuring a stylized 'E' and '3' in yellow and red, with the text '06 E3 2013' below it. The background is white with some abstract yellow shapes.

A promotional image for the game 'Remember Me'. It shows a woman's face in profile, looking over her shoulder. The text '38 REMEMBER ME' is overlaid in large white letters at the bottom.

A promotional image for the game 'Expeditions: Conquistador'. It shows a man in historical Spanish-style clothing working on a map. The text '60 EXPEDITIONS CONQUISTADOR' is overlaid in large white letters at the top, with the subtitle 'Căută și vei găsi...' below it.

A promotional image for the game 'Resident Evil Revelations'. It shows a woman with long blonde hair looking down with a distressed expression. The text '44 RESIDENT EVIL REVELATIONS' is overlaid in large white letters at the bottom.

A promotional image for the game 'The Division'. It shows a man from behind, wearing a tactical suit and helmet. The text 'THE DIVISION' is overlaid in large white letters at the bottom, with the subtitle 'Tom recivează...' below it.

# SUPREME COMMANDER 2

JOC FULL 2

În ultima vreme, numărul jocurilor cu adevărat inteligență a scăzut atât de mult, încât scara noastră valorifică să scurtați considerabil. Ca urmare, nivelul de toleranță de către disponim și permite îl Supreme Commander 2 să rămână destul de sus, deși este mai accesibil decât primul. Pe lângă asta, SC2 poate fi jucat și pe două monitoare. Dacă nu știați, jocul are suport nativ pentru două monitoare, adică și te să identifice bine rezoluția pentru al doilea și să o și afișeze. În plus, cel mai înalt, are controale separate. Astă inseamnă că poți da ordine unităților și cladirilor pe un monitor, în timp ce pe al doilea dai scroll și te uiți ce face adversarul.

Cea mai mare modificare adusă jocului este faptul că de la un micromanagement complicat s-a ajuns la o simplă gestionare de resurse. Acestea sunt Mass, Energy și, cel mai important, Research. Pentru că acum

nou mai este un sistem separat, ci este inclus ca resursă care se generează progresiv. Punctele de Research le poți adăuga unui arbore tehnologic simplificat care te obligă la ceteve specializări, dar, în final, îl poți completere fără probleme.

Practic, este cel mai clasic RTS posibil. Resursele se generează direct proporțional cu numărul de clădiri generatoare de resurse (laboratoare pentru Research) pe care le folosești pentru a construi un set mult mai plăcut grafic și mai definit de unități. Cum le gestionezi de aici încolo depinde de tine, cu observația că nu ai foarte multe uneori pentru a face asta. Probabil că motivul este să nu îți încarci prea mult memorii cu lucruri inutile. În final, dacă și tu, și adversarul aveai forte militare comparabile, pe lângă experiența de joc, singurul lucru care va mai face diferența este numărul de puncte investiți în Research. Astă inseamnă, din nou, un scenariu diferit, în care numărul unităților nu mai este aja de important.

Un meci posibil ar fi unul cu unități obisnuite, în care ai investiții rapid maximum de puncte de research și o rugăciune că adversarul să nu îți facă la fel. Rush-ul tău cu cele ceteve unități de infanterie care dau ca barosul și sunt dotate cu scuturi plane-tare și forțe de invadare pot să fie mortali.

Concluzia ar fi că, în cluda injurăturilor care se tot aud din partea jucătorilor hardcore, scopul pe care Supreme Commander 2 îl-a urmărit, și anume acela de a-și face jocul mai accesibil, a fost atins cu brio. și cum a venit vara, numai de compilări nu avem nevoie.

*Observație: jocul necesită o conexiune lo Internet și un cont grotuit STEAM pentru activare. Codul de activare se oferă pe invitoarea de carton a discului.*



## HACKER EVOLUTION DUALITY

Cei de-al doilea joc full vine din partea unul producător local – Exosynthes Studios, căruia îl mulțumim pentru inițiativa de a-l include pe DVD-ul acestei ediții, în variante pentru Windows, Mac și Linux.

HED este un simulator de hacking care ne spune povestea lui Brian Spencer, un programator strălucit a cărui misiune este să curme existența unei inteligențe artificiale, pe care îl însuși a creat-o, și să preia pe nesimțire controlul asupra companiei pe care a detinut-o odată.

Pentru a pătrunde în sistem, trebuie să folosești unele specifice, de la un „spărgător” clasic de firewall-uri, până la sisteme complicate de autentificare prin semnătura vocală. În HED poți fură chiar și bani ca să-ți finanțezi obiectivele, cum ar fi achiziționarea de hardware nou sau mituirea altor hackeri. Mai mult, utilizând capcanile ingenioase, poți chiar să-ți ucizi adversari.

Însă în HED nu ești niciodată singur, iar alți hackeri vor precepeți niciun efort ca să te distrugă.



### EVENIMENT

06 E3 2013

### CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE ALTFEL DE JOCURI

16 EPITAF CODURILOR

### PREVIEW

20 THE DIVISION

### REVIEW

26 THE LAST OF US

38 REMEMBER ME

44 RESIDENT EVIL: REVELATIONS

52 STAR TREK THE VIDEO GAME

56 SIMCITY

60 EXPEDITIONS: CONQUISTADOR

66 GRID 2

70 LEGO CITY UNDERCOVER

74 THE NIGHT OF THE RABBIT

### 78 MARS: WAR LOGS

81 FEZ

### FREE2PLAY

82 MINI GAMES

### LOAD

84 SIMCITY

### HARDWARE

86 TURTLE BEACH DSS2

92 GENIUS KB-G265

93 GENIUS X-G500

### LIFESTYLE

94 FILM - STARBUCK

94 FILM - OFERTĂ IREZISTIBILĂ

94 WWW.

96 NEXT ISSUE

Război la

# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2013

## Prin tranșee străine PC-ului

Nu aş putea răspunde la întrebarea „Încotro se îndreaptă PC gaming-ul?” nici după o sădină de divinație. Producătorii și designerii de jocuri pozează în vicime ale haosului din industrie – cu toate că rourile se inversează în ultima vreme, aducând vânătorul-cumpărător în postura de vânăt-momâc. Știți ce în sinuză, nu? Alcătuitorii o listă cu toate IP-urile originale din ultimii trei ani și faceți o comparație umăr cu umăr cu sequel-urile jالnice, scoase pe bandă rulantă. Exact. După un E3 cu bune și rele, cu urcursuri și coborări, joaca pe computer se îndreaptă spre... Nicăieri, cu un „N” gigantic în frunte. Brrr. Întreaga industrie pare fixată obsesiv pe următoarea generație de console – deloc impresionante, conform părerii Rasei Stăpâne, care se mulțumește cu ciosvărtele aruncate în sicir la baza Turnului de Fildeș. Sincer, mi-ar trebui o mașină a timpului pentru a confirma zvonurile legate de disponibilitatea unor viitoare titluri pe ordinatele noastre preferate, însă etica profesională mă împiedică, pe cât posibil, a-mi vârsta frustrările personale aici, în paginile revistei. O, era să uit. Astăzi nu am etică profesională. Adică, cum aş putea avea,

chiar și o fărâmă, după toată debandada consolidată la care sunt forțat să asist? So, come get some, E3. DAKKA, DAKKA, DAKKA BOOM!

## E3 sau nu E3 despre console?

Electronic Entertainment Expo nu mai reprezintă de mult un pilon esențial în mașina de marketing a Industriei jocurilor video. Totuși, inertia trecutului pompează bal și hipe în acest eveniment expirat, unde, cu mici excepții, marii distribuitori și producători servesc zăhările cu lingurîța presel și publicului. Acest sistem de teasing devine redundant, căci o solidă rețea subterană scurge constant informații către cine trebuie, taman la momentul potrivit. Nu mai cred în coincidențe sau „scăpări”, deși imi aloc întotdeauna o doză de curiozitate pentru conferințele E3. Nu de altă, dar altfel un munte

Project Spark, un Minecraft cu fișe și figuri.



de picicisela să-prăbușește mine. Îmi imaginez deja epitaful: „Aidan, strivit de stenahoria unui E3 plin de goș și tromboane.” Oricum, mărturisesc că am urmărit îndeaproape războiul consolelor, chiar dacă harța Microsoft – Sony nu putea avea vreodată un deznodămânat favorabil gigantului din Redmond. După scandalul PRISM, Microsoft a comis o greseală GRAVĂ, anunțând un sistem Kinect always-on pentru Xbox One – pe lângă prețul exagerat de 500\$, restricții gravante aplică vânzătorilor de jocuri folosite și gama tristă de exclusivități prezентate la momentul lansării. Găsesc ironic refuzul celor de la MS de a unifica desktopul cu rețea de console, construind o super-platformă dedicată jocurilor, alimentată în fundal de cloud. Potențialul cross-platform-ingul este nelimitat, fuziunea PC-consola-tabletă aducând cu sine o pleiadă de noi posibilități pentru devenitori. Finalmente, cred că și-au înțeles eșecul, focalizând energia QI din atmosferă spre bătrânu Xbox 360. Într timp, Sony gluștește pe seama vîzurilor limitate din spatele nouului Xbone, dansând pe momântul unei consoale apparent decedate încă din stadiul fetal. Japonezii au bifat toate cerințele publicului consumator, prin eliminarea oricără restricții privind jocurile uzate (PR st...?), stabilirea unui preț accesibil și anunțarea unei

Hai, băieți, că avem treabă în Dacia mai pe seară!





Sărind la gâtul Titanului.



Dead Rising 3. E cu zombie.

## They came from the dark...

Când nu își sabotează propriul destin (e o referință către Destiny pe undeva pe acolo), Microsoft lucrează în secret. Operațiunile covîrte Black Tusk Studios s-au materializat, în sfîrșit, sub forma unui teaser trailer, realizat Integral folosind unuî dintre cele mai avansate engine-uri pe care mi-a fost dat să le văd. Like, ever. Frântura de gameplay prezentată arăta infinit mai bine decât multe cutscene-uri pre-rendered. Dar misterul din jurul studiourilor Black Tusk și al următoarei franchise AAA Microsoft rămâne, momentan, doar atât, un mister – o poveste bună pentru un foc de tabără, un Keyser Söze al E3-ului. Și pentru că ne afăm în starea intunericului, ce alt titlu intruchipează mai bine esența furărilor prin umbre, dacă nu Thief? Radu a scris un preview cuprinzător în ediția din luna aprilie a revistei, supozitile sale în legătură cu mecanica stealth și amestecul aventură-acțiune clovedindu-se întru totul corecte. Prezentarea însă nu a impresionat, datorită AI-ului foarte slab și acțiunilor QTE (quick time events) forțate. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Metaru Giu Sorido Falbu Za Fantomu Pein), anunțat în Englez [sic] chiar de maestrul Kojima, pare a fi o nouă intrare trainică în familia stealth action-adventure MGS. Personal, nu mă dau în vînt după prezentările televiziunilor, însă segmentul de gameplay a stârnit reacții positive din partea publicului, așa cum era de așteptat.

putat pe spatele nostru, al consumatorilor de artă ludică. Chiar dacă organizarea celor patru main event-uri (doar patru, căci Nintendo a absentat) nu a fost din calea afară de spectaculosă, jocurile au înotat metaforic la mal, după o luptă acerbă cu monștri mari. Până și Microsoft a renunțat la poliloghia dedicată televizorului, concentrându-și forțele, ciuruite de Sony, pe gaming. În cluda eșecului însăși săptămânitor al noii lor console, două dintre titlurile expuse au stârnit reacții positive din partea publicului. Primul ar fi Ryse: Son of Rome, un action-adventure third person, plin până la refuz cu lupte mele, violență istorică și quick time events. Eu, unul, nu mă las văruit de un sistem de combat bazat în totalitate

deja go-  
rit  
  
dă-  
dalul  
nd  
angă-  
te  
tăți  
cul  
con-  
for-  
tă  
de-  
cali-  
60.  
e din  
con-  
nezi  
el-  
st  
vel.ro

game soldate de titluri region free. Așadar, E3 a fost, mai mult decât orice, un veritabil camp de luptă. Din punctul de vedere al reacției publicului larg, cele două conferințe de presă au avut parte de rezultate diametral opuse, prestația Microsoft fiind privită drept un show neprofesionist verzu, plin de momente stânjenitoare (vezi „Relax, just let it happen, it'll be over soon.”). Cât despre evoluția dezvoltatorilor/publisher-ilor grei, competiția dintre Ubisoft și Electronic Arts a avut un efect pozitiv, depolarizant. Am ales Ubi și EA cu clubărul, fiindcă producții lor sunt destinate, în marea lor majoritate, atât consolelor next-gen, cât și generației prezentului. O curiozitate este integrarea tabletelor în mecanica de gameplay. Nu am înțeles dacă utilizarea uneia este obligatorie sau opțională, deși mizez pe cea de-a doua variantă. Una peste alta, Ubisoft a avut o conferință spectaculoasă, plină de surpirse, reușind să transmită publicului o stare de bună dispoziție și euforia prin comentariile obraznic ale Alishei Tyler. Simpatică tipă, odată ce îi acceptă umorul vulgar ca atare. În rest, voie bună la Electronic Entertainment Expo 2013, o prezență numerosă din partea publicului, plus o hoardă de jurnaliști înarmati până în dinți cu laptopuri, tablete și aparate foto. Din nefericire, timpul nu îmi permite o

analiză ceva mai detaliată, așa că voi trece mai departe, la ieșile incurcate ale unei probleme mult mai dureeroase pentru mine, un mândru membru al Rasei Stăpâne.

IP, UP, Wii P. În proporție de 90%, E3 2013 a fost un eveniment acaparat de tentaculele putrede ale unui război





Tom Clancy mai trăiește?!



pe QTEs, fie ele lovitură de grăzie. Altminteri, execuțiile arată foarte bine, iar jocul se bucură de o grafică next-gen imitoare. Nică nu se poate afirma, cu Crytek la cărmă. Cu excepția unui gameplay demn Ryse: Son of Rome nu abundă încă în detaliil legate de personajul principal, un general roman badat, ori poveste. A doua surpriză grea de la MS a fost Halo. Doar atât, Halo. Nici măcar Halo One. În orice caz, jocul a primit un teaser interesant, cu un Master Chief înțolut în robe de pelerin. Acum, Halo este o franciză solidă, cu un număr mare de fani, și mi-e tare greu să cred că 343 Industries o vor da vreodată în bară. Cel puțin nu atât de grav ca să făcut-o departamentul de design cu Xboxe. Nu mă înțelegeți greșit, PS4 arată la fel de urât, de parcă cineva î-l sculptat în granit cu bârda. Noroc că le putem ascunde în dulap, în timp ce ne vom folosi de tablettele noastre minunate pentru a butona Tom Clancy's The Division, alături de prietenii noștri instruiți de Ubi să comunică după etaloanele forțelor speciale. Pe bune, înainte de a juca The Division, vîtorul MMO post-crash bursier destinat consolelor, playerii sunt înscrîși automat la o școală

militară, unde învăță arta comunicării cool, absente, sang frigid. Apoi trecem la volan, cu The Crew, alt IP nou-nout, în care vom invada străzile orașelor americane cu super-mașini tunate. La drept vorbind, The Crew a fost singurul racing game open world prezent la E3 ce mi-a ridicat antenele, prin combinația imitoare între acțiune, curse și componenta socială online. De data aceasta, Need for Speed: Rivals are concurență serioasă. În fond, era timpul pentru ceva nou, după dezamăgirea produsă de GRIP 2 și Most Wanted, Titanfall, o altă combinație rezușită, zic eu, între Shogo, Hawken și Battlefield, a fost unul din puținile titluri proaspăt scoase din joben, suficient de awesome încât să mai tempeze puțin din hype-ul acumulat în jurul jucășinului Watch Dogs. Prezentă pe două scene, producția Respawn Entertainment a inducțit atmosfera conferinței Microsoft și a trimis un vibe de „Pe bune, încercăm să ne schimbăm” din partea celor de la EA. Nu insist prea mult asupra incropirii unei liste plăcătoare de jocuri prezente, căci nu am dubii în privința circulației informațiilor noi în media de specialitate online. Da, am

The Witcher 3. Un sequel pe care, totuși, îl aşteptăm.



văzut un teaser pentru Dragon Age 3, The Witcher 3 a spulberat mințile iubitorilor seriei, Battlefield 4 face reclamă armatei americane cu o grafică incredibilă, Assassin's Creed IV are un trailer epic, iar Dead Rising 3 a demonstrat efectul barulosul asupra maselor de zombie. Sequel-uri interesante, însă nimic mai mult decât sequel-uri – or, cred că suntem suficienți de maturi încât să admitem, o dată pentru totdeauna, că podurile ne sunt pline de continuări și remake-uri. Serios, numărăți de câte ori ați auzit „PC” sau „Original IP” la E3 2013. În concluzie, las posterității trei previziuni, citite măne în intestine de capră:

1) Sony se joacă cu mințile noastre și lasă DRM-ul la latitudinea producătorilor, care îl vor implementa mai abîrbit decât până acum.

2) Plants vs. Zombies: Garden Warfare va atinge nemurirea și gloria absolută.

3) PC gaming-ul moare, sufocat de competiția cutiilor Microsoft – Sony și de bătălia acestora pentru exclusivitate.

Pax vobiscum. ▶ Aidan

Wargaming investeste la geu.



# DESPRE ALTFEL DE JOCHI

**Unde mergem vara asta? Bizaria, Absurdistan, Halucinogenia...**

Tot cîştigând minijocuri vrednice de revistă, am dat peste Mitoza. Un flash în care pomeşti de la o sămânţă şi ai la dispoziţie doar două acţiuni posibile, două butoane prin care poţi duce „povestea” mai departe. Înital, poţi alege între o pasăre sau un ghiveci, cu rezultatele scontate. Sânmânta va fi măncată sau plantată. Ce se întâmplă după acest prim pas însă tur-nuri total neșteapte, inspir un film horror, un cosmar, o eroare în sistem, sau, pentru mulţi dintre noi gamerii, dar mai ales pentru noi români, către nişte bancuri seci de calitate. Nu mă credeţi? Lăsaţi-mă să trădici unul dintre zecile de trasee posibile, povestit cu hără de cineva care a încercat titlul: „O mină fericită de bowling și-a descris creierul pentru a măncă o cireşă servită de un peşte îm-brăcat în frac.” Nici acum nu vrei să jucăti această capodoperă? Sigur sunteţi român? Am mă spus ce urmează să spun şi sper că nu e cu supărare dacă repet. Ca români, majoritatea dintre noi avem un pic de Eugen Ionescu,

Caragiale şi Ionel Teodoreanu în noi (sau poate aşa îmi place mie să cred?) şi, implicit, majoritatea dintre noi apreciem umorul în totalitatea lui. De ce îi fără sens şi/sau ironic, până la cel dulce, metaforic. Am avut norocul să cunosc multe persoane, din multe cojuri ale lumii, dar nici nu ştiu căt de mult durul dinerilor inteligenţi de la noi, care sunt în stare să facă mişto şi să guste orice giulmă. Cu atât mai mult dacă sunt nepotrívite sau fa-haz de necaz. D-asta prind la noi reclamele sau parodiiile ca „Ficat! Ficat!” sau „Ceapă naturală de la ţară”, iar faptul că suntem înzestrări cu această capacitate ne lasă să apreciem cele mai absurde clădute sau de nelinchipuit melodii, filme, cărţi şi, de ce nu, pe viitor, jocuri. Mediul, repet, este perfect pentru a pune în scenă cele mai incredibile idei, atât vizuale şi auditive, cât şi de cauz sau gameplay. Odăta ce m-am convins că am văzut toate sfârşiturile Mitozei, după multe WTF, OMG, răsete şi palme imaginare date peste frunte, m-a plătit. Chiar nu mai exis-

tă alt astfel de jocuri? Care să te lase mut prin diferitul lor? Ştiam deja căteva titluri, dar prea puține sau prea puțin duse pentru a forma propria lor categorie. Ce am descooperit, nu mult, dar e un start, m-a uitat, m-a făcut să râd cu lacrimi sau să privesc nelincrezător. Sunt altele, sunt caz de special.

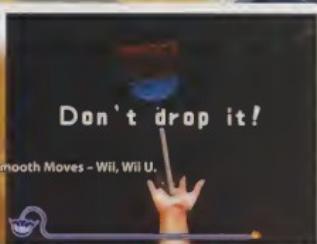
## La suprafaţă

Majoritatea titlurilor clădute de care au zisem sau pe care le jucasem sunt cele care reuşiseră cumva să lăsă obscuritate – ajutate poate de un nume sau de o casă puternică de producţie care a dorit să incerce o ne-bunie. Psychonauts este exemplul perfect și unul dintre cele mai importante jocuri altfel făcute vreodată, pentru că a arătat dezvoltatorilor occidentali că poți trece peste orice barieră a imaginariului, fără a sacrifica gameplay-ul. Titlul a fost însă și înmumă, și ciurmă, finindă, la acea vreme, 2005, mulţi dintre noi nu eram pregătiţi să acceptăm ceea atât de diferit. Jocul a vândut mult sub asteptările, ceea ce a arătat, din nou, caselor de producţie că nu e bine să înovezi prea mult. Astăzi, titlul este ridicat la rang de cult și reprezintă unul dintre motivele pentru care Tim Schafer a primit de la comunitate peste 3.3 milio-

Mitoza - Flash @ <http://baboon.co.li/mitoza>



Psychonauts - PC, PS2, Xbox, PS360.



loane de dolari în momentul în care a spus că are nevoie de 400 de mil pentru a face un alt joc. În Psychonauts conduce destinele lui Razputin, un tânăr cu puteri psihi-ce care fugă de acasă – circ, pentru a se încola într-o țigărișă specială de vară unde te antrenzi să devii un psychonaut, adică un explorator al gândurilor. Ceva e în neregulă însă în acest tablou (?), iar Raz va trebui să deslege misterul, sărind în și desfășurând mintile tuturor. Nu e greu de imaginat că într-un astfel de loc profesorii, înfrumătorii și copiii sunt totuși puțin razna, iar ce se poate în subconștiul fasculară... La bază, jocul este doar un platformer, action-adventure, dar, cum bine sublinia și Yahtzee, este și singurul în care „întâlnesc un urs cu puteri tehnice, un dentist care colecționează creaiere, agenți secreți deghizati în gospodine care agită făcălele și vorbesc cu subțiriile despărținte. Te transformi în Godzilla și terorizezi societatea peștilor vorbitori” și încă.

Am jutat să subliniez un pic mai sus „occidental” pentru că dezvoltatorii din Tara Soarelui Râsare crează de mult jocuri astfel, în care ideile te fac să clipești a ne-incredere, iar când cineva îți povesteste despre ele, îl pu să jure – un bun exemplu aici este arcade-ul care vine cu un fund în loc de butoane și manete. Un fund pe care trebuie să-l plesești pentru a juca. Într-un astfel de univers normal ca până și companiile mari să incerce lucruri noi, de multe ori cu rezultate incredibile și foarte apreciate. Din păcate, foarte puține dintre aceste titluri sunt și exportate, producătorii neavând încredere că vor vinde. Seria WarioWare este excepția care confirmă regulă. Nintendo fiind poate ultimul la care te-ai așteptă să dezvolesc ceva atât de diferit. Wario s-a dorit să fac anterioară, inversul lui Mario, tipul care nu salvează prințesa, dar aleargă după bani, mânâncă usturoi și are gaze. Inițial, jocurile ce-l aveau în prim-plan erau platformere 2D „clasică”, încă se mai fac, îl aștept cu ne-

răbdare pe cel adresat Wii-ului, dar, în 2003, un geniu a decis să incerce ceva diferit și a creat primul titlu WarioWare. O colecție de mini-jocuri care nu durau fiecare mai mult de câteva secunde, dar care se succedau într-o viteză amețitoare și nu-ți dădeau sansa să respire. Aveai câteva clipe pentru a realiza ce trebuie să faci și cum, dacă nu voiai să pierzi o viață. Pentru mine, seria a culminat cu WarioWare: Smooth Moves, pe Wii, cel mai party joc pe care l-am încercat. Astă dacă îl lărgă înține prietenii care pot aprecia faptul că, în doar două-trei minute, gonești omuleții roșii cu un clorap urât miroșitor, sotezi legume în tigale și le arunci în farfurie,

bărbieristi o față, aduci în focus un..., impuști Godzilla, te scobești în nas și bață un boss cu un evantă. Acum imaginaj-ă că trebuie să mișcați remote-ul pentru a face toate astea să se întâmple. Sau că cineva se uită la voi când o faceți. Iar acesta este doar primul calup. Din care am și tăiat câteva portiuni. Ce urmează este mult, mult mai ciudat și incredibil. Multumim, Nintendol! Un alt WarioWare a apărut acum câteva zile, pentru Wii U, dar am înțeles că jocurile sunt un pic mai complexe, ceea ce a făcut, corroborat cu faptul că acum trebuie să le execuți cu ajutorul tabletelui, ca titlul să-ți mai piardă din nebunie. Dacă-l prind la reducere sunt însă convins



că o să vă povestesc cu drag despre el.

Namco, pe de altă parte, este o companie care rar a spus nu lucrurilor ieșite din comun. Păcat că de obicei refuză să le localizeze. Katamari Damacy a fost ca o palamă, deoarece nu a prins înțelegătoarea în Japonia, dar, în momentul în care l-a lansat în State, a devenit hit, cerere depășind cu mult tirajul. și pe bună dreptate, cine nu ar vrea să joace un joc în care Regele Întregului Cosmos, supărat că Printul nu are decât 5 centimetri, prin comparație cu el, mare căt o planetă, distrugă, după o belje cruntă, toate stelele de pe cer? Realizând ce a făcut, regelile își trimite frul pe pământ cu o bilă magică numită katamari, de care se lipesc toate obiectele mai mici decât ea. Misuniunea Printului (a noastră) este să rotească această bilă și să colecționeze suficientă materie pentru a-i permite regelui să recreeze stelele și constelațiile. Restul e cancer. Gameplay-ul, ajutat de un motor fizic bun, dar și muzica și umorul său dovedit de milioane, iar jocul a fost îndrăgătoarea de majoritatea celor care l-au încercat. Numeroase alte versiuni au fost create și lansate pe toate platformele posibile, mai puțin PC, care trebuie, momentan, să se mulțumească doar cu un Flash de-mem, dar nici pe departe la fel de, ca frajii mai mari și o



Seismax - Dreamcast, PS2.

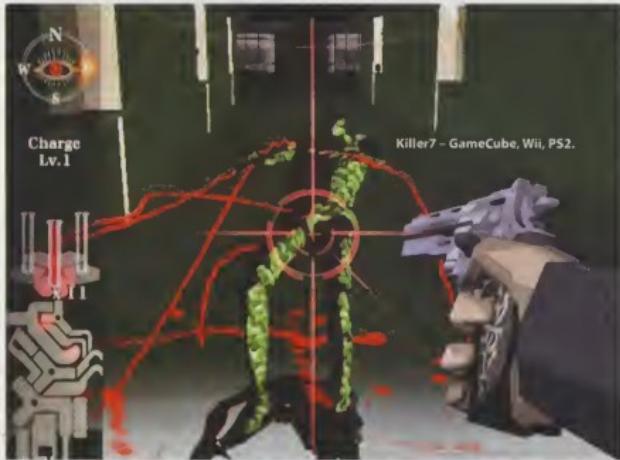
clonă numită The Wonderful End of the World. Lângă Katamari mai arună și un Muscle March, un mini-joc lansat ca downloadabil pentru Wii, în care batonul de proteine al culturistilor a fost furat, iar tu, un musculos, o muscloasă sau un urs polar, în funcție de ce alegi la început, alergi după șoț pentru a-i recupera. Mangitorul, Infrico-

șat de o asemenea desfășurare de forțe, o ia la goană, prin ziduri, garduri și alte suprafețe verticale. Folosind remote-ul și nunchuk-ul, trebuie să încerci să le plasezi în spațiu în așa fel încât avatarat să treacă prin urma lăsată de șoț. Un fel de tetris cu oamenii supradotați, într-o lume nebună, nebună, nebună. Noby Noby Boy și JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle, inclusiv.

Sigur nu este nici ea compania care să se jeneze în fața demenței, de la jocuri ca The Typing of the Dead, un House of the Dead înlocuieștiarma și dai omoru scriind cuvinte căt mai rapid la tastatură, până la toatele care-ți măsoară presiunea jetului și te aclemă în funcție de cantitate, dar și de căt de bine înțelegi. Nimic nu se compară însă cu simulatorul de aviație numit Seaman, în care încerci să crești pești cu fețe umane care devin aproape invariabili impertinenți și răspund răutălos la cam tot ce le spui. Jocul vinea la pacchet cu un microfon cu ajutorul căruia puteai să încerci să comunic cu „monștri” apelor, un „te iubesc” din partea ta putând primi ca răspuns un „ce păcat...” din partea lor. Iar ca total să sali pește orice prag al normalului, vocea peștelui era cea a lui Leonard Nimoy, originalul Spock, din Star Trek. Cu toate astea, jocul să-a dovedit mai complex și mai interesant decât pare la prima vedere și, la fel ca mai toate jocurile prezente în aceste pagini, a strâns o legiune de fani în jurul lui.

Grasshopper Manufacture și Goichi Suda (No More Heroes, Sine Mora, Lollipop Chainsaw) nu puteau lipsi nici ei din această listă. Toate jocurile lor sunt clădite sau adevarăte nebunii vizuale, dar parcă niciunul nu depășește capodopera – care i-a și adus, de altfel, în lumina reflectoarelor – numită Killer7. O combinație între un FPS pe șine, un action la persoana a III-a și un puzzle gen Myst, în care lupii împotriva unor creațuri bizarre, „invizibile”, numite Zâmbete ale Răului și conduci destinele unui „agent” într-un scaun cu rotile. Un agent care se poate transforma la nevoie în unul dintre cei mai renumiți 7 asasini din acea perioadă. Atât! În mai puțin de două luni apare ultima nebunie semnată Suda S1, numită Killer is Dead – o aștept debusolat.

Aflăs este una dintre companiile mult iubită din Japonia, pentru că, pe lângă faptul că produce jocuri deosebite, preferă să le și localizeze pe majoritatea dintre ele. Produsele lor aduc mereu un suflare nou și concepție de joc inedite, dar nu sună atât de deparate ca capul în să prindă lista. Cu toate astea, pentru că nuvelele vizu-



Killer7 - GameCube, Wii, PS2.



Trauma Center: New Blood - Wii, Wii U.

...Alright, the splinter's been removed. I'll begin the suturing of the muscle tissue.



Catherine - PS360.



Mister Mosquito - PS2.



Zeno Clash - PC, Xbox 360.

nu sunt prea răspândite/jucate la noi, dar și din respect pentru ei, în să menționez două titluri care combină stilul cu altele la care nu te-ai așteptat: Trauma și Catherine. Seria Trauma este o telenovelă gen ER sau mai nou Grey's Anatomy, în care operațiile se jin cu ajutorul unui remote Wii, în timp ce în Catherine ești prins împreună cu Vincent într-un triunghi amoros și coșmarurile lui.

Sony a încercat dintotdeauna să surprindă cu ceva nou și a susținut numeroase proiecte îndrăzneite,

Datura, Demon's Souls, Heavy Rain, Ico și Shadow of the Colossus, Journey find doar câteva dintre ele. Își căstigă însă meritul locul în aceste pagini cu Mister Mosquito, un simulator de tanăr, în care trebulele să sugi suficient sănge pentru a supraviețui iernii.

Cu Deadly Premonition am crezut că revin în vest și închid rotund, jocul ură la Twin Peaks și David Lynch, dar m-am înșela. Access Games este tot o companie japoaneză, iar DP este un horror cu o lume deschisă explo-

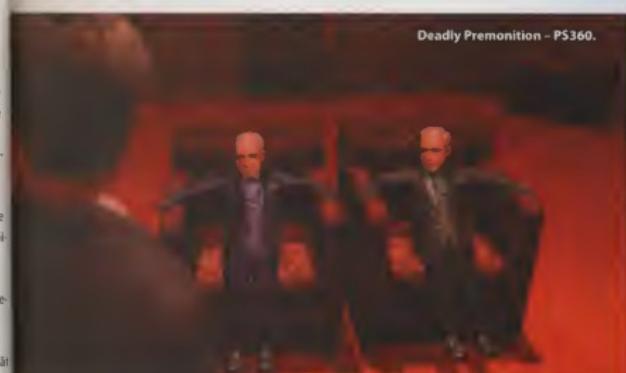
rării, gameplay nonlinear și bucate bune de comedie neagră. Este văzut ca un exemplu clar de joc-artă, dar deține și recordul – în Guinness, nu așa – ca cel mai popular joc survival făcut vreodată. Deacă aruncăți un ochi pe Metacritic, o să găsiți o notă medie de undeva la 7, compusă din incredibile note de 10 lângă altele de 4 sau chiar 2. Marile probleme (voile?) ale jocului sunt grafica coloaroasă, dar și multitudinea de bug-uri; marile plusuri sunt personajele, în frunte cu Francis York Morgan, un investigator FBI cu deducibilitate de personalitate, trimis într-un bizar orașel pentru a investiga o crimă. Ce găsește acolo întregește un story de-menit și unul dintre cele mai geniale (oare) jocuri facute vreodată.

Zeno Clash este o mai veche patimă Level. Și de ce nu?! Unde mai poți admira tablouri în miscare făcute de artiști din Chile inspirați, printre alții, de Dali și Gaudi, o lume la persoana întâi sălbatică prin care îți fac ciară cu pumnii, nebuni care vor să meargă numai în linie dreaptă, chit că au un copac în față, sau părinți hermafrodiți care vor să mi te-omoreze?

## In subterane

Jocurile prezente până acum păstrează un strop de caritate, de logică, în principal sau cel puțin pe palierul gameplay. Dacă vrei însă să vă adânciți în nebunie, trebuie să săpați mai adânc în tenebrele gaming-ului sau în negurile indie și să aveți răbdare până descoperiți ceva care să merite scos la lumină. Aici, mai ales dacă nu

Deadly Premonition - PS360.





Keyboard Drumset Fucking Werewolf - PC

LSD: Dream Emulator - PlayStation, PS3



Revenge of the Sunfish - PC



dată înapoi în fața titlurilor web sau de dimensiuni mici, aveți toate şansele să rămâneți stupefați. Și, dacă mai aveți forță, să rădeți cu lacrimi. Sunt convins că am trecut cu vederea nenumărate, dar vă prezint într-o ordine complet aleatoare (minți) câteva dintre cele care mi-au părut mai „deosebite”. Revenge of the Sunfish spune povestea unei psigine galaxii, atacată de pești extrareteretni din familia molidae, în engleză Sunfish. Nîmici spectaculosi, ai putea spune, ceea ce arătă căt de demenți sunt jocurile în general, nu numai cele prezente aici. După ce-l pornești însă... E ca și cum ai juca un WarioWare, desenat în Paint, unde, pentru a trece mai departe, din când în când mai trebuie să și mori. Plansele și acțiunile

înreprinse sunt atât de cretine și de deranjante, încât devin „ciudat interesante” – așa cum bine subliniază cei de la TheGameHippo, de unde-l puteți și descărca. Jocul pare că te plimbă prin mintea unui nebun sau a unui consumator de LSD, iar la sfârșit nu poți să nu te întrebi dacă mai ești sănătos sau ai fost și tu atins.

Lângă Revenge of the Sunfish vine, fără discuție, Keyboard Drumset Fucking Werewolf, la fel de deranjat, dar cu un gameplay mai logic și un soundtrack de milioane. Asta dacă puteți mesteca așa ceva. Milioane pe care nu trebuie să le dați, pentru că jocul, la fel ca poama de mai sus, este gratuit. Aici ești un eschimos care nu mai are pentru ce trăi și căruia nu-l mai pasă

de nimic. Sari pe nori, ferindu-te de illici hipnotizați, spre o culme care te lasă să te transformi într-un vârcolac. Ce urmează scapă repede de sub control, într-o cacofonie de genuri de joc, imagini viscerale și sunet.

LSD: Dream Emulator este un titlu rar, lansat în '98 în Japonia pe PlayStation și, incredibil, relansat pe PSN, construit în jurul jurnalului unuia dintrul producători, în care acesta și-a notat toate visurile lui de-a lungul a 10 ani. Ce a leșit este un joc de explorare la persoana intărită, un horror psihologic, fără reguli clare, în care pornești mereu din aceeași încăpere din casă și călătoresc către alte niveluri ale viselor, atingând oriunde dintr-o obiectele, ugile, peretei, oamenii sau animalele întâlnite. Într-un random, la prima vedere, total, te pierzi în porțiuni mai adânci, mai dinamice sau mai deranjante ale mijloșilor tale. După care te trezești și jocul îi spune dacă mai ești sănătos. LSD vine de la Lovely Sweet Dream. Da, da!

Seria Cho Aniki (în traducere liberă: Super Big Brother) nu a fost nici ea lansată în afara hotarelor nipone, dar câteva poze aruncate în Electronic Gaming Monthly au ridicat-o (și pe ea) la rang de cult. Majoritatea titlurilor francizei sunt Shoot 'em Up-uri 2D, în care navele spațiale sunt înlocuite cu imenși chelioși musculoși, toti în ipostazele îndrăznețe, dar și jocuri haoase, astă dacă nu aveti probleme cu sexualitatea voastră. Răspunsul societății americane la adresa jocurilor cred că vii-ți puteți imagina și singuri.

Eu spun să ne revenim un pic cu Chulip, un joc care încercă să impresioneze fata visurilor tale căreia nu-i prea pasă de tine pentru că ești sârac. Cum fac asta? Sărută pe toată lumea din oraș pentru a-ți îmbănatăji reputația. Lucru care îți va da în timp posibilitatea de a ajunge la conducerea unei corporații, să te întâlnești cu extraterestri și să aperi inocenții ca avoca-



Cho Aniki: Kyuukyoku Otoko no Gyakushuu - PlayStation, Saturn, PSN



Chulip - PS2, PSN



Korsakoff - PC

în sala de judecată.

Korsakoff este un mod de Half-Life 2: Episode Two creat de Thechineseroom - același Dear, Esther care lucrează acum la Amnesia: A Machine for Pigs. În K.

călătorim prin îzuile lui Christopher, care suferă de sim-

dromul Korsakoff. O tulburare neurologică cauzată de lipsa vitaminei B în creier. Simptomele sunt apatie, ata-

xie, fabulații, amnezie și pierderea cunoștinței.

Christopher a ajuns să-și creeze propriile amintiri, dar

nu mai reușește să iasă din ele, în timp ce doctoarul



Enviro-Bear 2000:  
Operation: Hibernation - PC

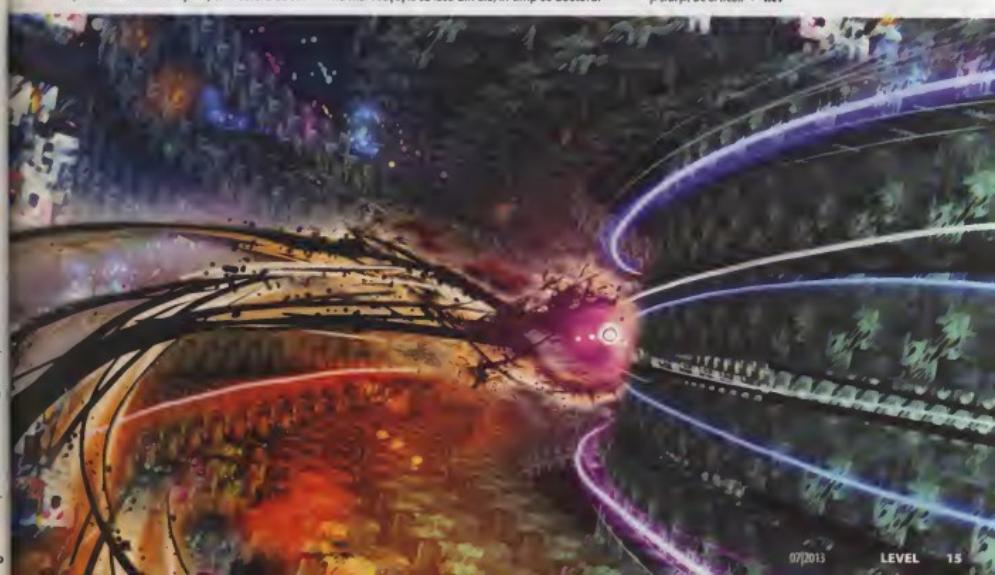
Grayson, pe care-l și auzim din când în când, încearcă să-l aducă la realitate.

Inchei Intri-o notă veselă cu Enviro-Bear 2000: Operation: Hibernation, un joc în care tu, un urs, trebuie să te pregătești pentru hibernare. Cum fac asta? Simplu, conducând mașina cu o singură mână (fără picioare), prin lacuri și boscute, din care sigur vor sări pești și muie, tocmai bune de mâncat. Pericol! Bursucii turbați care vor încerca să-ți fure mâncarea, albinele și conurile de brad. Logic!

P.S. Vreau să orunc o strigore și lui Tetsuya

Mizuguchi, artiștul care și-a transformat vizualurile psihedelice în formule motemotice, le-a mixat cu puțin gameplay și multă muzică bună și ne-o dăruit Rez și Child of Eden.

Acest din urmă titlu fiind și sursa artwork-urilor de început și sfârșit de articol. ► nev



# EPITAF CODURIILOR CU COROLAR EXPLICATIV

**C**odurile (cheat codes) reprezintă un capitol aparte în istoria gaming-ului – practică foarte răspândită și populară, dar și oare neagră între valorile cardinale ale competiției oneste și provocările veritabile, două dintr-un spectru de care orice joc, electronic sau nu, trebuie să le îndeplinească dacă și să atingă scopul. Însoțit termenului „cheats” trimite imediat și inconștientul la ceva puțin cinstit, cu conotații preponderent negative; echivalentul din română „coduri”, „am jucat cu coduri”, „scoate codurile!” nu este la fel de dur și ignobil, preluând cel de-al doilea termen al locuitorilor originale, care face aluzie mai degrabă la conceputul de programare și scriere de cod decât la îngălinație. În plus, în practică se utilizează sinonimul „parolă”, evocând la rândul lui un simbol de acces inițiatic, de privilegiu secret, nicidecum o violare nepermisă a convențiilor gameristice.

Cea mai bună dovadă că atunci când vine vorba despre activitatea de a trăgi întră în funcțiuni un dublu standard este exuberanța site-urilor agregatoare (dhl.net, cheatcc.com, chearcodes.com, supercheats.com, cheathappens.com). În contrast cu atitudinea rezervată a jucătorilor individuali atunci când sunt chestionată în această privință, A recunoaște că ai apelat la coduri

nu e totuși o destăinuire de fală în sistemul de prestigiul virtual ce regulează mersul comunității. Situația e, chipurile, paradoxală: deși codurile sunt pe toate drumurile, aparent nimănu-i se interesează de ele; deși site-urile de profil înregistrează zeci de mii de accesări, puțini ar confirma că le folosesc intensiv. De fapt, prezentătoarele practici care au devenit cunoscute, dar aspira cărora planează încă un nor destul de gros de infamie și prejudiciu, trăsătorie se desfășoară sub o lege a tăcării, convenabil întreținută de toți. Un fel de pornografia gaming-ului, la care recurg bucurios în intimitate, dar pe care te grăbești să-o repudiez în public.

In ultimii ani, importanța și răspândirea codurilor s-au diminuat în mod accentuat. Nu mă refer, atenție, la toate metodele posibile de a-ți imbunătății artificial performanța personală într-un joc (vezi troiner-ele, walkthrough-urile sau hock-urile), ci doar la acea operație de introducere literalmente a unui „cod” de cifre sau litere care ulterior produce efecte ce n-ao fost prevăzute în ediția standard. Codurile sunt diferite de alte metode în primul rând prin faptul că sunt tolerate de către producători, fără a cărui aprobat nu s-ar putea strecura în versiunea de piață a jocului. Încărcarea regulilor se desfășoară sub obâlduire oficială, cum s-ar spune,

deși posibilitatea de a trăsa nu este aproape niciodată public asumată sau marketată ca feature. E un contract la negru între producător și jucător pe care nimenei nu are motive să-l denunțe.

E bine, codurile par să fi rămas în trecut, tot mai puține jocuri actuale respectând tradiția. În privința fps-urilor, de la o banală tastare în timpul jocului sau în consolă (vezi Duke Nukem 3D) s-a trecut la escamotarea acesteia din urmă (vezi Half-life) și s-a ajuns la eliminarea completă a codurilor (vezi recentissimul Metro: Last Light). Numărul codurilor disponibile a scăzut constant în seria Far Cry, de exemplu, ultima iterare debărasându-se complet de ele. Sună și seri care au rămas fi de rădăcinilor (vezi TES sau Total War), dar tendință nu ca noile apariții să facă abstracție de această frivolitate (vezi The Witcher sau sau Assassin's Creed).

Inainte de a explora motivele declinului, e poate util să trecem fugitiv în revistă tipurile de coduri, după efectele pe care le au și după întrebunținarea care li se dă.

In privința urmărilor, aş împărtășii codurile în:

- 1) cele care acordă un avantaj nemeritat jucătorului, fie el temporar sau permanent, cum ar fi invulnerabilitatea sau munțire infinită (celebrele god mode sau give all din majoritatea action-urilor);

- 2) cele care deviază ludic sau comic de la regulile universului ficitonal, cum ar fi capetele gigantice ale jucătorilor din Fifa sau piepteni din Carmageddon;

- 3) cele care sporesc gradul de dificultate sau îl îngreunăză suplimentar parcursul, cum ar fi adăugarea de stile în dreptul barometrului de deliciență din GTA-uri.

- 4) inclus aici, cu mențiunile de rigoare, și comelite tehnice care amendează parametrii standard ai jocului pentru a crește performanța sau pentru a satisface

CheatBook 08.2005

The screenshot shows the CheatBook 08.2005 software interface. At the top, there's a menu bar with options like {PC Cheats}, {PC Walk}, {Console}, {Update}, {Info}, {News}, {Links}, {Exit}, and {Help}. Below the menu is a search bar. The main area displays cheat codes for "Grand Theft Auto - San Andreas". It includes sections for "Save Cheat", "Print Cheat", "Send2Mend", and "Credits". The "Cheatmode" section lists various codes with their effects:

| Code      | Effect                   |
|-----------|--------------------------|
| WUNASRF   | Adrenaline Mode          |
| YLTHICZ   | Aggressive Drivers       |
| CONFGU    | All Cars Have Nitro      |
| ZELIWC    | All green lights         |
| XGUVNAJ   | Always Midnight          |
| CIXOCGX   | Beech Party              |
| IOWDLAC   | Black traffic            |
| CPKTMW    | Blow Up All Cars         |
| AJYSEHNUW | Boobs fly                |
| BEKSGGC   | Cars Float Away When Hit |
| RIPAZHA   | Cars Fly                 |

Below this, there's a note: "Type these codes during the game (do not pause). Do not save the game with the codes active." It also says "The save code can be uppercase or lowercase." At the bottom, it says "Grand Theft Auto - San Andreas".

NO-CLIPPING  
You sometimes end up where you don't want to be.

Scuzești scăparea gramaticală a autorului, imagină mi s-a părut amuzantă. Împătim shooter-elior ID și tu de ce.



Lab Rat

73.9%



Fraticide

69.5%



Partygoer

62.1%



Heartbreaker

48.5%



Friendly Fire

47.7%



Cupcake

Achievements in Portal. Atunci când făceai uz de coduri pentru a le dobândi, întreaga comunitate lăua notă prin rusinoasa anexă "Cheated".

22.5%



Fruitcake

14.0%

**oShock Infinite v1.0 Plus 11 Trainer**

简体 繁体 English X

**HOTKEY      EFFECTS**

|             |                       |
|-------------|-----------------------|
| NUMPAD 1    | INFINITE HEALTH       |
| NUMPAD 2    | INFINITE MANA         |
| NUMPAD 3    | INFINITE SHIELD       |
| NUMPAD 4    | INFINITE AMMO         |
| NUMPAD 5    | NO RELOAD             |
| NUMPAD 6    | INFINITE MONEY        |
| NUMPAD 7    | INFINITE LOCK PICKS   |
| NUMPAD 8    | SUPER ACCURACY        |
| NUMPAD 0    | ONE HIT KILLS         |
| F1/F2/F3/F4 | 2/4/8/16X SKILL MONEY |
| NUMPAD .    | SAVE LOCATION         |
| NUMPAD +    | TELEPORT              |
| NUMPAD -    | UNDO TELEPORTATION    |
| HOME        | DISABLE ALL           |

AINER BY FLING@3DMGAME

Game is not ru

Nevălu de a trăia n-a dispărut deloc. Doar că acum trebuie să te descurzi cu trainer apucă. Nu că băleagă le-ar întârziă prea mult.

te o preferință personală; ele nu sunt disponibile  
în meniu prin intermediul meniului, ci doar unui seg-  
ment restrâns de înverteri (vezi popularele setări field  
of view, show weapon sau mai obscură și profesionista  
cl\_footsteps din Quake 2).

In privința motivului pentru care sunt folosite co-  
durile, în afară celui evident că jucătorul s-a blocat,  
există și alte justificări valide care sunt în genere igno-  
rate sau greșit explicate ca incompetență gămeristică:

1) jucătorul nu are timpul sau răbdarea necesare  
pentru a se păla întrumul jocului, al cărui nivel de dificu-  
litate este, altfel, în limitele putinței sale; alege, deci,  
să comprime porțiunile excesiv de plăcătoare (vezi  
grind-ul) sau pur și simplu sărăpeste ele (codul de win-  
scenario);

2) este interesat doar de anumite aspecte specifi-  
ce de gameplay sau poveste, axându-se pe acestea și

ignorând completitudinea titlului ca produs de  
divertisment;

3) jucătorul nu doar joacă titlul, ci îl inscrie într-o  
griliă evaluatoare care presupune un meta-nivel de  
analiză; codurile îi permit, de exemplu, să vizualizeze  
designul de nivel fără să cășteli inutil înscrise să verifice în  
condiții de stres maxim funcționarea unor mecanici;

4) își propune să altereze semnificativ, în cheie  
satirică sau competitivă, variabile ale jocului care să îi  
ofere suficientă varietate pentru a-l juca în continuare;

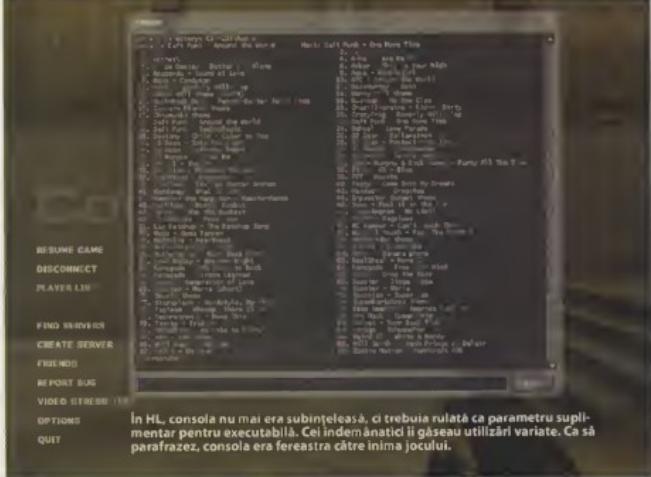
În acest moment, cineva poate argumenta că noile modalități de a trăia înlocuiesc cu succes desusele coduri. Suntem de acord că nu s-a creat niciodată pe piață un vid – grupurile de jucători independente vor găsi întotdeauna soluții ingenioase de a păcăli software-ul și de a întinde simbolic o mână „noob”-ilor. Dar sunt gata să susțin că niciuna dintre modele care au înlocuit



God mode era cadrul cel mai de preț pentru cei  
mai slabii de inger și de tastă. Un fel de derogare  
a unui Creator Mare (dezvoltatorul) pentru  
Creatorul (mai) Mic de a se simți și el zeu în inte-  
riorul jocurii primului.

codurile nu este chiar la fel de eficiență, de eleganță și de particulară. Trainer-ul este legat de versiune, ceea ce înseamnă că fiecare update sau patch vor naște nevoia unui nou trainer; în plus, este un program-căpușă, nesuportat de producător și care poate intra în conflict cu alte programe (cu antivirusul, cel mai frecvent) sau funcționa cu surgiuri.

Wolthrough-ul, fie că vine în forma scrisă clasică sau cea nouă a înregistrării video, este de cele mai multe ori o soluție completă la o problemă parțială. Jucătorul inabil care și-ar fi acordat un mic avantaj în introducând un cod de resurse, de exemplu, acum ne-



voi să consulte *walkthrough*-ul de zeci de ori pentru a se despotmoli, căd fiecărei situații concrete din joc și va corespunde o strategie optimă diferită. E anulată plăcerea de a descoperi și explora lumea pe cont propriu, pentru codurile nu o făceau neapărat pierdută. Jucătorul se transformă într-un executan, copiind situațiile descrise în *walkthrough* pentru a răzbate; experiența lui nu mai este puțin „ajutată”, ci de-a drept dictată.

Există și posibilitatea ca jucătorul să apeleze direct la editarea fișierelor jocului (vezi editarea hex, una dintre cele mai populare trijări în rpg-uri), dar aici intervine o problemă de accesibilitate – presupune mai mult efort și complicație decât simpla tastare a cătorva expresii, eventual chiar o minimă competență

informatică. În general, editarea directă a fișierelor rămâne apanajul cunoșătorilor, uzul ei nedevenind cu adevarat popular. Am putea aminti și *exploit*-urile sau *glitch*-urile, aflate undeva în zona gri a practicilor ne-ortodoxe, dar ele se diferențiază net de coduri prin aceea că sunt efecte nedorite de dezvoltator, scăpări sau greșeli pe care acesta se va căzni să le corecteze că mai curând.

Care sunt, deci, explicațiile pentru erodarea statutului codurilor, de vreme ce le găsim numai avantaje? Prima justificare ce mi-a venit în minte a fost procesul de simplificare; oarecum firesc, deoarece reflecția asupra codurilor a survenit într-un moment în care căutam temă pentru un episod Simplify. Pare destul de logic că, în momentul în care nivelul de dificultate sca-

de substanțial, nevoia consumatorului pentru coduri să se stingă de la sine.

Am respins această explicație, însă, ca insuficiență și imperfecție, motiv pentru care nici n-am dat curs temei în cadrul seriei amintite. Pe de o parte, va exista tot timpul un contingent de jucători insuficient de experimentați sau de dibaci pentru a termina un joc fără niciun ajutor. Cu atât mai mult acum, când procentul de nou-veniți în oglinda gaming-ului este la cotă înalte, iar că nevoia e încă prezentă și demonstrează proliferarea trainer-elor.

Pe de altă parte, simplificarea exagerată n-ar elimina restul funcționalităților codurilor pe care le-am enumera mai sus.

O a doua motivare poate veni din cota de piață pe care o dețin consolile, care au elipsat treptat PC-urile în ultima decadă. Nu că aceste platforme ar fi imune la „flagelul” codurilor; doar că, practic și tehnic vorbind, folosirea acestora este mai greoasă și mai restrânsă de căt în cazul computerului. Codurile nu mai constau în replici amuzante și auto-referențiale, ușor de memorat (vezi „here is no cow level” în Starcraft), ci într-o combinație mai lungă a diverselor taste de pe controller gădind în așa fel încât jucătorul să fie în pericol de a le introduce accidental.

Intr-adevăr, codurile de consolă sunt mai apropiate ca structură de combo-uri. Din acest motiv, tradiția a făcut ca numărul lor pentru jocurile de consolă să fie semnificativ mai mic decât în cazul PC-ului, mergându-se în direcția celei mai fruste utilități – au fost sintetizate cu precădere codurile care ajută la netezirea aperețiilor de gameplay. În același timp, fericeștele variante PC cu câteva coduri în plus nu ar trebui să încaseze nici timp de producție însemnat, nici alte rezultate importante, astfel încât și această teorie se susține doar pe jumătate.

O coincidență interesantă ar putea sugera o linie de investigație inedită: perioada în care primește contul apusul codurilor coincide cu cea la lanșările distribuției digitale în general. Odată cu migrația entuziasmată din spatele librăriei de jocuri materială înspre cea virtuală, prinde cheag tendință (înțuitibila de ani buni în cazul unui battle.net, de exemplu) centralizări și publicări unei evidențe a idiosincraziilor gamerilor. Comportamentele și performanțele jucătorilor sunt progresiv codificate prin statistică și măsurători, de la procentajul de kill-uri pe o anumită hartă până la eficacitatea folosirii unei arme anume, întregul volum de date fiind făcut cunoscut prietenilor, partenerilor de joc sau chiar publicului larg. Single-player-ul devine el întărit a monitorizării, producătorul devenind mai incitant în a furniza chiar el posibilitatea de a trăi din dorința de a garanta credibilitatea și autenticitatea lor; iar jucătorul devine mai circumspect în privința folosirii codurilor deoarece are un profil public de aici și statutul trebuie să se îngrijească.

În tandem cu această nouă dimensiune, se dezvoltă sub-ramura achievements, care constau de cele mai multe ori în obiective suplimentare decuplate din povestea și atmosfera jocului. Ele se prezintă precum cantitative de gameplay – reușite 100 de hits sau supraviețuire de 15 minute unui băluț – a căror îndeplinire presupune tocmai acea provocare imensă pe care existența codurilor ar pune-o în per-

ari  
urs  
ista  
ex-  
Tără  
cul  
saite;  
fera-  
gera-  
e  
nă  
PC-  
ine la  
nd,  
să de-  
u în  
morat  
om-  
oller,  
ol de  
ropi-  
aduția  
să fie  
jân-  
sinte-  
a as-  
irea  
să iro-  
resur-  
ște

linie  
contur  
cuiu-  
din-  
lă,  
azul  
cărili  
unt  
de la  
a efi-  
unum de  
ar de  
vive și  
nui re-  
dini  
tea da-  
ivința  
de a că-  
deze-  
cele  
deate  
recum  
head-  
nui bos  
ovocare  
per-

level.n

Se poate incrimina și prevalența multiplayer (unde codurile sunt de nesuporțuită) împotriva singul-ului pentru dispariția codurilor. Îl putem, ceea ce bănuim că încearcă să ne educe să renunțăm la coduri?

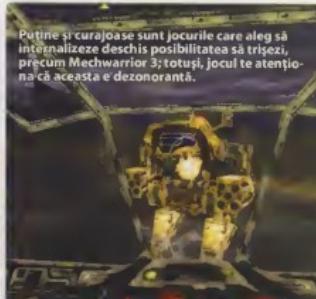


col. Sistemul de reputație sub acoperire care este sistemul de achievements funcționează de minune în a îndepărta concomitent jucătorul și producătorul de zona de tacit amnistie a implementării și folosirii codurilor. La început, jocurile își iau măsura de precauție de a detecta achievements odată ce a fost detectată utilizarea codurilor; cu timpul, ajung să se dezintereseze complet de un apendice pe care-l consideră de-acum inutu, ba chiar potențial dăunător.

Nu trebuie să ignorăm o patră explicație doar pe motivul simplității ei, cea a unei tranzitii naturale prin care funcțiile codurilor au fost preluate de alte instrumente. De exemplu, debușul comic pe care-l asigură unele coduri a început să le trăduce din ce în ce mai des în *ape-numeleste* externe egys, inserate direct în meniu jocului, deci, teoretic, mai elaborate și mai repede accesibile unui segment mai larg. Codurile care influențau diversi parametrii tehniči și au pierdut utilitatea odată ce au apărut forme mult mai puternice de a experimenta în această direcție, multe dintre ele furnizate chiar de producător (editoriale și opțiuni în-game). Cât de spuse cele „ajutătoare”, e posibil ca ele să fi fost lăsate exclusiv în seamă comunității, având în vedere că de dezvoltor se mișcă această; și o ipoteză puțin probabilă, după parere mea, dar trebuie luată în calcul de dragul obiectivității.

Ajung la o cincea presupunere, care se leagă de „profesionalizarea” relației dintre producător și jucător. Asum 10-15 ani, primul trata cu indulgență și simpatie această alinare a publicului, îngăduindu-i poziții acces în propria ogradă – caci codurile reprezintă niște artefacte ale procesului de dezvoltare, instrumente activ folosite de producător pentru a modela și testa lumea jocului. Întelgea să le împărtășească pentru a-i ajuta pe începători, dar și pentru a le oferi inițiaților o părticică din privilegiile lui, de-a-i invita pe un teren în genere interzis, de-a-i copta cumva retroactiv și consolator în procesul de dezvoltare. Multe dintre coduri deschideau calea

Blow Blow  
v.1.06  
EXPANSION



audiență strict printre o grilă mercantilă, o masă de cumpărători, și nu complică într-o pasiune, această relație s-a deteriorat. Dezvoltatorul s-a retras ca într-o cochilie, gelos și rapace, iar jucătorul s-a poziționat agresiv și revendicativ în contrast cu el. Văzute în lumina acestui război de gherilă, codurile sunt doar una dintre victimele colaterale ale sfârșitului unel perioade romantice și debutului uneia pragmaticie.

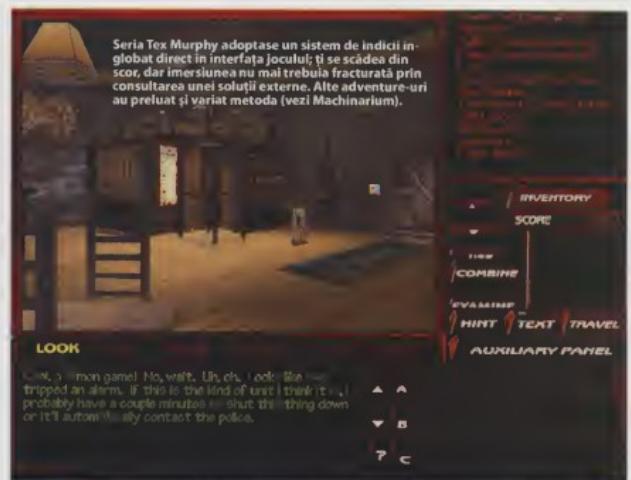
Anula mea nu are pretenția de a încorpora toate variantele de răspuns, dar încercă să le cuprindă pe cele mai importante. Nu cred că o singură cauză este responsabilă de pericolul de extincție în care se află codurile; mai degrabă, e vorba de un efect cumulativ pe fondul unei schimbări de paradigma în industria jocurilor și a unei redefiniri a relației dintre producător și jucător. Toate problematicile de mai sus au contribuit într-o măsură, mai mică sau mai mare, la senza de fapt actuală. Strop cu strop se face nolanul. În concluzie, codurile par un simptom al unei epoci apuse. Nu poate fi exclus un revîrnire, căci dinamica industriei este ciudată și poate provoca surprize. Dar deocamdată trebuie să ne împăcăm cu ideea că niciu-nă dintre părți nu pare să le ducă dorul prea tare.

► Radu Sorop

unei aprecieri a produsului în afara limitelor de participanți la regulile jocului – de câte ori nu am introdus codul de liberă mișcare (noclip) pentru a admira arhitectura nivelului dintr-un punct exterior lui.

Codurile reprezentau un element îndrăgit de ambele părți, acționând ca un fel de punct simbolică între cele două poziții altfel ireconciliabile ale creatorului și consumatorului. Ele întrețineau un fel de convivialitate între donator și receptor la un nivel primitiv, dar autentic. Pe măsură ce al jucătorul a devenit din ce în ce mai îndrăzneț, încercând să oblige prin presiune finanțieră și mediatică să se liberalizeze accesul la mijloacele de producție – atât pentru a modifica jocurile favorite, cât și pentru a face el însuși jocuri, și b) producătorul a început să privească

Seria Tex Murphy adoptase un sistem de indicii integrat direct în interfața jocului; tă se scădea din scor, dar îmersiunea nu mai trebuia fracturată prin consultarea unei soluții externe. Alte adventure-uri au preluat și variat metoda (vezi Machinarium).



„...mon game! No, wait. Uh, oh... I odd time-tripped an alarm. If this is the kind of unit I think I probably have a couple minutes to shut this thing down or it'll automatically contact the police.

# TOM CLANCY'S THE DIVISION™

GEN MOTPTSRPG PRODUCATOR UBISOFT MASSIVE DISTRIBUITOR UBISOFT ONLINE TOMCLANCY-THE-DIVISION UBI.COM DATA APARITIEI Q4 2014 PLATFERME PS4, XBOX ONE

## The Tom Clancy Strikes Back

**T**he Division este un MOTPTSRPG. Pentru neînțălități în tainele acronimelor, MOTPTSRPG vine de la Multiplayer Online Third-Person

Tactical Shooter Action Role-Playing game. Așa grăbită Wikipedia la o primă căutare. Ce căutam eu pe Wikipedia în loc să scommesc prin arhivele E3-ului din acest an, vă întrebă? Nici eu nu stiu. Cert e că am vizionat îngrozit un filmulet cu Thief 3 și unul cu Ryse: Son of Rome (veți vedea mai jos de ce am simțit nevoia să îl po-

menesc) și mi-a pierit temporar orice urmă de interes pentru E3, în special, și pentru viitorul industriei AAA în general. Dar nu-i nimic, am înțeles de la neînfricatul nostru lider că avem în acest număr un articol special destul de mărciel dedicat E3-ului. Promit că îl voi cîti și mă voi înregistra pe forum cu o clonă pentru a oferi un entuziasm tineresc nedisimulat un feedback pozitiv, bărbătesc.

### Generația de la capătul tunelului

La a doua căutare, ceva mai atentă, când deja stabiliștem că eu sunt cel delegat să vă informeze cine este și ce vrea de la voi această Diviziune a Ubisofitului (am sta-

bilit la început că este un MOTPTSRPG și cred că vă vrea banii și timpul), am dat peste căteva imagini din joc, sincer să fiu, mă-ai introdus într-o transă de aproximativ un minut și cincisprezece secunde. Ceea ce dovedește că în fecare dintre noi se ascunde o mică și sfioasă damă de consum a graficii, oricăt de mult am nega acest lucru. Presupunând că imaginile găsite de mine (și căteva primele de Kimo de la Ubisoft) sunt postprocesate în limita decentei (adică între 50% și 75%) și înălțând mental armata de filtre aplicate căteva capturi de ecran răspândite pe Internet, tot rămânem cu promisiunea unui joc care, cel puțin la nivel grafic, își va putea purta măndru ecuivalentul cu „next-gen” fără să fie acuzat de fraudă morală.

N-am mai apucat să treacă cea de-a treia căutare, adică un slalom urias printre comunicate de presă și interviuri doldora de buzz-words și caprane de PR, căci Mircea mi-a trimis un document cu o serie de informații prețioase măcinante atent în moara deontologiei, verificate în trei surse și acoperite de mantia impenetrabilă a suportului factual, vorba colegului și prietenului Yusuf. Printre informațiile furnizate de stăpânește se află și un interviu acordat la E3 reprezentanților presei de specialitate. Prima întrebare mi-a sărit în ochi: „Nu ne înțelegem în mod greu, căci jocul arată într-adrevor fantastic, dacă ați devenit atât de bun la grafica?” Studiind puțin istoria studiourilor Ubisoft Massive, afăram că, înainte să fie cumpărați de Ubisoft, „parinții” lui The Division se numeau Massive Entertainment și aveau în portofoliu RTS-urile cu un look născător pentru perioada în care au fost lansate: Ground Control 2 și World in Conflict. Deoarece presupunând că în echipa actuală se mai găsesc cățiva indivizi care-au lucrat la GC2 și WIC, celălalt membru al Ubisoft Massive au fost întotdeauna „buni la grafica”. Probabil devenit și mai buni când cinea la început să pompeză fonduri într-un nou motor grafic care va pune serios la treabă consola de nouă generație și PC-urile de către mii de dolari ale vîlitorului apropiat. Așadar, potrivit declaratiilor unui oficial, în jur de 50 – 60 de programatori lucrează de ceva timp (cățiva ani) la Snowdrop, motorul grafic de sub capota luceoasă a lui The Division, lăngă fotorealism și luminițe next gen, Snowdrop se bucură de un mediu destrucțibil și un sistem extrem de complex și potenț de iluminare dinamică. Era să scriu complet destrucțibil, dar mi-am adus aminte că în demonstrația prezentată la E3 nu am văzut ceva foarte impresionant







din acest punct de vedere, ci doar cum gloanțele treceau prin geamurile unei mașini de poliție și printre un panou publicitar plasat pe o clădire (e drept, câteva raze de lumină treceau cu lirism prin găuri din panou și înfrumusețau tabloul distrugerii). Ca să fiu puțin cărcotăs, motoarele grafice și fizice care permit remodelearea „on the fly” a peisajului nu sunt chiar o noutate. Magic Carpet, de exemplu, te lăsa (ba chiar te încuraja pe alocuri) să „construiești” canioane în timp real acum aproape două decenii, în Syndicate Wars dărâmări clădiri. În Red Faction faceai drum prin plată seacă pe un sistem care nu cred că poate rula Excelul de azi. Și lista poate continua. Mai zăbovesc puțin asupra sistemului de iluminare, că să vă spun că mi s-a părut oarecum amuzant exemplul dat de unul dintre producătorii în același interviu când a fost întrebăt cum grafica și fizica jocului vor afecta gameplay-ul: „să spunem că ai distruși o sursă de iluminare și va trebui să te adaptezi la această nouă situație”. În limbaj de oameni normali: ai stins lu-

mina, luptă pe întuneric. Din căte în minte, chestia asta o puteam face în câteva jocuri și cu o generație de console în urmă. Sincer, mă așteptam la ceva mai consistent. Dar mai e timp...

În concluzie, din ce am văzut în demo-ul de la E3 (l-am urmărit într-un final să văd cum se „pupă” cu declarațiile producătorilor), The Division arată foarte bine. N-a

reusit să mă convingă că puterea de calcul deschătușată de alde Microsoft și Sony în consola lor de nouă generație va urca gameplay-ul pe culmi nebănuite ale interactivității și inovației, dar jocul are într-adevăr un



look next-gen (și cred că e prima dată când nu folosesc acest termen sarcastic, I really mean it). Iar luminile și la capătul găuril de gionț are un lirism aparte... În plus față de năucii care au prezentat un joc ce se juca sin-





gur (parcă *Rise: Son of Rome*), Divizia Ubisoftului chiar îmi dă mari speranțe că gameplay-ul n-a fost sacrificat de tot pe altarul filmului interactiv.

## MOTPTSRPG

Orunde apar numele lui Clancy, fiți siguri că vorba o conpirație, un dezastru terorist, un bioatac și, în general, orice spălă a popoarelor libere de la descoreșterea fisiunilor nucleare și de la recrutarea antraxului până în ziu de azi (când un profesor ne prezinta la un curs, foarte entuziasmat, o poza cu dronă căt un jătar care, și aici omul a intrat în delir, **ITI PONTE INJECTA OTRAVĂ FĂRĂ SĂ SIMȚI, GOLAN IA MÂNA DE PE OSCILOSCOP!!!**). The Division e un joc tipic Clancy, fără rușine de data aceasta, dar cu atacuri teroriste, inspirat din Operațiunea Iarna Întunecată (*Dark Winter*) și Directiva 51. Pe scurt, *Dark Winter* a fost numele de cod al simulării unui atac biologic asupra Statelor Unite, mai multe găsiți pe Wikipedia, iar Directiva 51 e mai complicată (ceva legat de continuitatea guvernului federal în cazul unei catastrofe), din nou o găsiți pe Wikipedia. În universul The Division, *Dark Winter* n-a fost doar o simulare, ci un atac biologic real care, în doar cinci zile, a reușit să ducă rasa umană aproape la extincție. Voi, jucătorii, căci, după cum v-am spus și la început, avem de-a face cu un semi-MMORPG, faceți parte din The Division, o grupare survivalistică al cărei scop este de a salva ce-a mai rămas din populație și de a restaura ordinea și disciplina. Adică vă veți plimba de colo-colo pe o hartă imensă și complet deschisă explorării a New-York-ului încercând să supraviețuiești. Primiti raftii pentru trei zile, restul va trebui să vă le asigurați voi, semn că The Division va împrumuta câteva elemente de supraviețuire din titluri ca *Day Z* sau *State of Decay*. Când nu vă îngrijiti de stomac, veți căsați prietenii, prietenii și Al-ur, după tipicul unui shooter



multiplayer online third person și și-a mai departe. Tot după tipic, prin interviuri am observat că producătorii se cam feresc să-i asociază lui The Division titulatura de MMO. Și cred că a sosit timpul să vă explic pe scurt cum s-a format acronimul acela imens de la începutul artico-

lului. A dispărut un Massive și The Division a rămas doar un Multiplayer Online. Sar direct la Tactical, căci, în vâna shooter-elor multiplayer ceva mai tactic (gen *Battlefield*, *Arma* sau probabil *Counter Jucat... tactic*), va trebui să colaborați în stil militar cu diversi cunoscuți sau



necunoscuți pentru îndeplinirea unor obiective (în general, misiuni „descoperite” prin peisaj, cum ar fi cea prezentată la E3, un shootout în fața unei secții de poliție) alese de voi sau de șeful vostru de grup. Nu zăbovesc asupra lui Action, căci unde sunt puști, gloanțe și oameni de pe internet și își acționează, și cred că ați jucat îndeajuns de multe titluri moderne încât să vă închipuiți ce se întâmplă când oamenii de pe internet primesc puști și se strâng loialitatea pe un server. Ajungem la RPG și constatăcă, în discursurile de marketing sau prin interviuri, producătorii folosesc foarte des acronimul RPG când își descriu jocul (ba chiar într-un interviu, unul dintre producători afirmă că jocul a fost gândit la început ca un RPG, iar shooting-ul a apărut după aceea). E de înțeles, oarecum, că granitalele RPG-ului au început să dispare în ultimul timp și orice joc în care fiecare kill este punctat de un norisor de sânge și un număr pe ecran care se termină în

XP a devenit RPG. El bine, în The Division nu există clase fixe sau, ca să citez câteva articole de pe Internet, „stereotipuri tipică RPG-urilor online”. În limitele cărora personajul să se dezvoile, ci vă puteți construi singuri mașinăria de ucis investind într-o colecție mărcicică și diversă (adică sper că e diversă) de skill-uri, buff-uri, modificări pentru arme și echipamente și aşa mai departe.

Nu pot să-mi încheiu articolul fără să vă povestesc despre o idee interesantă a producătorilor, și anume o



aplicație care va rula pe tablete și va permite „navetăștilor” să se bucură și ei de The Division. În demul de la E3, se putea observa o dronă micuță ce participe și ea, săracă, cu tot ce putea la efortul de război al oamenilor serioși cu puști și căciuli cazonă. Din căte am înțeles, drona nu era controlată de AI, ci de un jucător uman pe o tabletă. Acum imi aduc aminte că mă uitau cu Mircea peste screenshot-uri (omul încerca să mă înmenească din greu cu eye-candy) și am văzut și o poziție cu o tabletă și ceva hi-tech rușind pe ea... „Serios? Îi sunt și pe tablete? Așa vrei tu să mă convingi?”, Nu, băi, cu bleata controlez drona. „Aaaaa, drona, deci... păi, astăzi schimbă tot. Câte pagini vrei?”

Acestea fiind spuse, voi încheia brusc informând-vă că The Division va vedea lumina zilei cel mai probabil la finalul lui 2014 pentru PS4 și Xbox One, iar un port pentru PC probabil va urma câteva luni mai târziu, după bunul obicei al Ubisoftului. ▶ cIoLAN



the power to do more



Dell Next  
Business Day

Totul cu un click unde te ai, a doua zi lucrările  
pentru garanție 2 Ani Next Business Day On-Site

## Latitude E5430

Procesor: Intel® Core™ i5-3210M Processor

Display: 14.0" HD

Memorie: 4GB DDR3 1600MHz

HDD: 500GB (7200RPM) SATA

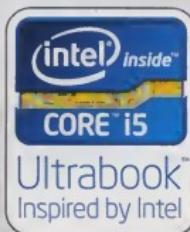
Video: Intel® HD Graphics 4000

Conectivitate: Intel® Centrino Advanced-N 6205

Cod: DL-272211735



Disponibil prin partenerii Network One Distribution:  
[www.cel.ro](http://www.cel.ro); [www.evomag.ro](http://www.evomag.ro); [www.marketonline.ro](http://www.marketonline.ro); [www.oktal.ro](http://www.oktal.ro); [www.pcgarage.ro](http://www.pcgarage.ro)



Intel, the Intel logo, Intel Inside, Intel Core, Ultrabook, and Ultrabook are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

# THE LAST OF US

**Tocăniță de omenire cu ciuperci flambate**

Ingredientii: o civilizație ignoranță în deficit un parazit de natură fungică extrem de coroios, arheitolul tatilui și lupta pentru supraviețuire.

Mod de preparare: parazitul se amestecă bine cu civilizația, până să încâne. Tatilul își se scurge cu grija obiectul iubirii și protecției printre degete, la un foc tras cu M-16-le: adevaratul zombie: militari care urmărează și el ordinele. Se lasă douăzeci de ani la fierb într-un amestec de întuneric cu o luptă dezumanizantă pentru supraviețuire. Se condimentează bine cu opresiune militară, revoltă, lupte frenetică pentru putere. Adăugăți o grăpare idealistică, The Fireflies. Pregătiți o nouă șansă pentru tată, dar și o speranță pentru omenire. Amestecul se lasă la dospit

pe rău două-trei ore, timp în care puteți detecta invitații cu un antreu banal, care nu prevestește felul principal. Pregătiți un desert de multiplayer tacnic cu glazură de lucru în echipă. Poftă bună!

## Omul, căt trăiește, greșește

Uneori, mai și învață căte ceva din asta. Dacă vă ajută memoria și ați avut curiozitatea să-mi citiți preview-ul din aprilie 2012, știți că am pus noi creații de la Naughty Dog o prognозă destul de pessimistă. M-am înșelat. De fapt, a fost o eroare cinstită, fiindcă atunci când ai de lucrat doar cu niște vagi informații și un biet trailer, nu poți decât să te bazezi pe ceea ce poți deduci

din respectiva mărturie. Nu-mi era traj opinia despre suprasaturarea pieței post-apocaliptico-zombibizice cu decoruri americane, nici despre tendința de simplificare excesivă a gameplay-ului în favoarea depărării unei povesti neinspirante, pline de cliché și sentimentalisme leftine. Numai că orice regulă mai are și excepții.

Uneori, contrar tuturor așteptărilor, dintr-o premisă obosită și care nu promite nimic deosebit, poate ieși ceva proaspăt și apetisant, iar Hollywood-ul pare să nu și fi epuizat definitiv și irevocabil puterea de a inova. Dacă nu prin concept, căci prin execuție. Cam acesta ar fi și cauză de făptă.

După cum multe dezamăgiri din lumea jocurilor, nu anticipam vreun titlu care să-mi dea societatele pre-

cap, într-

Unchaz-

joç nici-

făcăne-

niște ce-

un bun si-

cenușă-

Din

Ju-

na, în-

orică tu-

alte con-



cap, însă meseiașul de la Naughty Dog, tâlcii lui Uncharted, s-au autodepășit și au reușit să creze un joc nicidecum perfect, însă foarte savuros și accesibil, facând slalom printre (multe) clișee și reorganizând niște elemente neoriginale într-un mod original și de bun simț. Acestea fiind spuse, îmi scatur capul de cenușă și vă invit să călăriți în continuare.

## Din lac în puț

Jocul se deschide cu o induioșătoare scenă cotidiană, în care Joel, personajul central, vine acasă obosit, ca orice tată singur, cu gânduri la ipotece și alte viciștudini ale contemporaneității americane, iar Sarah, fetița lui, îi

luminează gândurile, amintindu-i că este chiar ziuă lui și îi face cădou un ceas în locul celui care nu mai funcționa de multă vreme. După o ședință de „father-daughter bonding”, fata e trimisă la culcare. Habar nu aveau că zina respectivă avea să fie și ultima relativ normală din viața tuturor. Și într-adeva, în toluț noptii, Sarah se trezește (peieci controlul) și-l căută pe Joel, care nu pare să fi de găsit. Scena mustește de pricepere artistică-tehnică: nu credem să văd mișcările și reacțiile de om buimac de somnatait de bine realizate. Într-o construcție foarte bine regizată, îți poți da seama că ceva nu este în regulă, privind pe geamuri, ascultând la radio și spicând din ziarele zilei care trecuse, pe măsură ce-ți croiești drum prin casă în căutarea tatălui. Și începe: Joel dă buzna în casă, cu un

vecin turbat pe urmă, pe care îl răpire sub privirea în grozie ale lui Sarah. Se întâlnesc cu fratele lui Joel, Tommy, și pomesc cu mașina și apoi pe jos prin hiposul de afară – o cursă frenetică, dar cu sfârșit tragic: un soldat îl impinge pe Sarah, care moare în brațele lui Joel (așa moarte digitală n-am mai văzut, te mișcă până la lacrimi), în timp ce Tommy îl execută pe respectivul, salvându-și și macar fratele.

După introducerea puternică, Naughty Dog derulează povestea douăzeci de ani mai târziu. Suficient timp căt mutația clucerii Cordyceps, cauza dezastrului, să înguncheze omenirea și să o transforme într-o hoardă de simple gazde violente, dormice să răspândească boala, impotriva voinei lor.



**Joel a îmbătrânit.** Locuiește într-o zonă de carantină controlată strict de militari în Boston, alături de o brănetă foioasă, Tess, și sunt amândoi contrabandişti. Într-un tată grăjilu, a devenit un om rece, acru, cu o barbă amplă și față brăzdată de chinul vieții bune din ultimele două decenii. În fond, supraviețuitorii temporari ai urgelor erau împărțiti fie în sectoare similare celui din Boston, cu armata la conducere, fie în comunități independente, mai mari sau mai mici – și puțini erau cei care alegeau să curteze constant fața răvășită a Statelor Unite, iar lupta pentru supraviețuire îl făcuse pe cei mai mulți dintre ei să lasă etica deosebită, coborându-l o condiție animalistică.

Joel pleacă împreună cu Tess pentru a da de urmă unui mic mafiot local, Robert, care furase de la ei arme – prijeu pentru un scurt tur al zonei de carantină cu rol de tutorial, în care te obișnuiești cu specificitatele controlului și deprinzi cîteva tactică de furăș și luptă, în timp ce-ți croilești drum printre gangsteri către întări. În paralel, armata îl vănează pe cei din grupul Fireflies, niște idealisti

indezirabili, care căutau să restaureze viața la ceea ce fusese odinioară. Bineînțeles că lucrurile nu sunt niciodată simple, iar Robert se dovedește că ar fi văndut respectivele arme, însă drumul îl poartă la Marlene, chiar îlăudă găștilor locale Fireflies, care, rănită grav, le promite de două ori pe căi pierdutește în schimbul unui mil favor – acela de a scoate din oraș pe șustache o fetiță, Ellie. La insistențele lui Tess, Joel acceptă, fară prea mult entuziasmul. Iar ce urmează este o călătorie lungă, dură, crucială, în care protagonistii au ociaza să-și dea arama pe față, cu prestații actoricești digitale de zile mari.

### Vânător-scormonitor

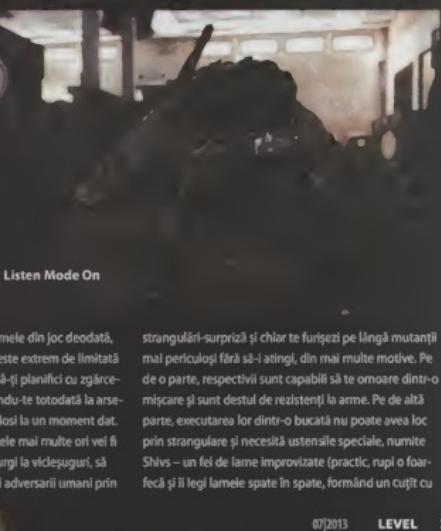
Ca titlu mânărat de poveste, *The Last of Us* își adaptează gameplay-ul după necesități, trecând cu succes granițele mai multor genuri. Avem o parte bună de

acțiune, explorare, supraviețuire, niscai spiteriuri, dar și de pac-pac la persoana a treia, cu furișat din belșug, elemente de role-play și niște mici infuzii de puzzle și platforming. După împărțirea ediției care a lucrat la excelentul *Uncharted 2: Among Thieves*, o parte din membrii ai continuă lucru la *Uncharted 3*, în timp ce restul au devenit nucleu pentru dezvoltarea incalțărilor de față, iar asta se vede din plin. Cine a jucat





Uncharted 2 se va familiariza mai usor cu schema de control de aici și va remarcă implementările în esență asemănătoare. Pe aproape toată durata jocului, acțiunile se desfășoară la persoana a treia, cu unghi de vizibilitate „înveță între shooter și survival-horror. Adică mai restrânsă, dar nu în halu în care ne-a terorizat Resident Evil 5, de exemplu. Deși controlul are aspecte de finețe și mici complexități, s-a optat pentru simplificarea (către bine) a mecanicilor de cover – esențiale pentru furșat, dar și în luptele mai intense. Ai libertate din plin și poți aborda situațiile de joc în ce manieră poți te, însă provocările extrem de limitate și fragilitatea personajului încurajează întotdeauna o abordare cerebrală, mai tactică, în funcție de posibilități. Degeaba căștigă o bătălie în stil Rambo dacă ai rămas în fundul gol în fața pericolilor care pădesc la un mitralier colț. Din perspectiva asta, jucătorul trebuie să accepte niște convenții de gameplay care pot fi inițial supărătoare (pentru mine, pe fost, până le-am înțeleas pe deplin rostul, în timp). De exemplu, degeaba omul pe șes un adversar înarmat pătră dinții, flindă, în mod constraintiv, de cele mai multe ori nu vei avea parte de echipamentul lui și va trebui să te descurci cu ce găsești prin explorare. Și asta implică mult scoromintă prin gunoaiele și în general în toate cotloanele nivelurilor; ca să nu mai vorbim că accesul către zone complet opționale este adesea obstrucționat de adversari problematici – adică implică riscuri de loc neglijabile. În plus, deși la o adică poți purta cu



tine cam toate armele din joc deodată, munitia maximă este extrem de limitată și asta te forțează să-ți planifici cu zgarde nicidecum, adaptându-te totodată la arzeniul pe care-l poți folosi la un moment dat. În consecință, de cele mai multe ori vei fi nevoit să recurgi la vidăsuguri, să doborbi adversarii umani prin

strangulări-surpriză și chiar te furișezi pe lângă mutanți mai periculoși fără să-ți atingă, din mai multe motive. Pe de o parte, respectiv sunt capabili să te omoare dintr-o mișcare și sunt destul de rezistenți la arme. Pe de altă parte, executarea lor dinsă-o bucată nu poate avea loc prin strangulare și necesită ustensile speciale, numite Shivas – un fel de lame improvizate (practic, rupi o foarfecă și îl legi lamele spate în spate, formând un cuțit cu



le nu merg pentru aşa ceva), însă de regulă respectivele blochează accesul către o incăpere plină de provizii. Ai folosit shiv-ul pe monştri sau oameni şi nu mai ai, te uji ca vîrful la uşa, susținând după bunătările care se găsesc de cealaltă parte. Ai folosit shiv-ul pe uşa şi nu mai altele, grijă mare să nu calci apăsat - fiindcă tot ele sunt cele care te pot salva de la moarte sigură, printre apăsare rapidă de buton, când mutanătii mai supărăti se năpustesc pe tine. Şi dacă tot vorbim de adversari...

### Printre sălbatici

două tăuri), pe care nu le găseşti chiar la tot pasul și care se strică, inițial, imediat după utilizare. Unde mai puț că poți duce cu tine maximum trei deodată. Aceasta reprezintă o altă conveniție menită să limiteze opțiunile și să te forțeze la abordări variate și economice. Shivurile pot fi folosite și la deblocarea unor inculetozi (nu, arme-

Cel mai frecvent înamic sunt chiar oameni, care mănuiesc o sumedenie de tipuri de arme, de la simple scânduri până la puști cu lunetă, bombe artizanale și cocteluri incendiară (practic, cam tot ce poți folosi și tu). Pot pune probleme destul de mari, fiindcă, dincolo de faptul că pîntesc bînitor spre extraordinar, și că de stup îl face să se adapteze la acțiunile și situația ta. Bunăoară, chiar și la abordare stealth, vor remarcă imediat un camarad trimit la părănt și intră aproape întotdeauna în alertă la sunete suspecte. Pentru a le veni de hac fără pierderi de munjile, trebuie să te strecori în spatele lor și să-i apuci, moment în care poți alege fe și-l folosești ca scuturi umane (nu pentru mult timp însă), fiindcă se vor

### Thriller

stăte și vor căpa în nemulțumire. În mod similar, metoda silențioasă, dar de înțeles în mod general, este exerciți cu un shiv. Alternativ, nu-i răcesc să sănătatea unde îți convine, aruncând cărămizile într-o modă de frecvent întâlnite prin niveluri. Be chiar pară să încinci de la o distanță mică direct în dânsă, ca apoi să sprijini către el și să-l cotonosescă înainte să se dezmezesc. Meleul este o opțiune viabilă economic, în special cind vorbind de lupte unu la unu, însă cu mânările gale nu fac o treabă prea grozavă, iar levierile și scândeurile au o durabilitate limitată. Ba poți chiar să te năptiești la el în timp ce tii în mână sticla și cărămiză, care se sparg din prima, însă îți dău un mic avantaj în duel. În timp, poți modifica arma din dotare artizanală, făcând-o mai durabilă și totodată letală la prima lovitură (fără, primele lovitură) și chiar găsești arme care doboră inamicii din prima, precum maceau și topoare. Anotint este că le poți îmbunătăți și pe acestea, bandajindu-le cu lama pentru a obține un mijloc prin care următoarele câteva lovitură vor fi, fiecare în parte, fatale pentru nefericitii care-ți stau încale. Tensiunea nu dispără nici când te pui pe incropică truse medicale, bombe sau octetul Molotov, hincă jocul nu punte pauză, iar ad-



Pus pe crafting.



Deer Hunter.

versari sunt mai mult decât dorim să profite de momentele tale de slabiciune. Cât despre parte de Impărat, semănătoară. În liniile mari, cu ceea ce ajă vizuat poate în Uncharted, cu mențiunea că astăntă la întîri cu armă de foc nu este disponibilă decât pe cel mai lejer nivel de dificultate, iar pe cel normal poți totuși să arunci obiecte direct în adversari, fără să ratezi. Însă numai de la o distanță mică. Cover-ule și sfânt, și ca manevrele de învățătură, dacă horurile pot luce oricând o întorsură surpriză - hincă nici dușmanii nu se feresc de la folosirea unei asemenei tactici. Trebuie să fi mereu conștient și de înțeles și să încerci să inițiezi mieu în spațiu că nu există, unde, pe lângă faptul că ești mal fătit de joacă.

Joel trebuie să execute misiuni speciale, troșință și să obțină de obicei din imediată apropiere.

Mai târziu în joc, primii și o frumusețe de arc, și forță eficientă, însă mai greu de manevrat, cu mențiună că dacă slăgești numeroase în zone mol, pot fi extrase și refolosite o economie de munții importanți. Însă care îți pună indemnarea la grea încercare. Altădată, pentru iscodit și furios, vine în ajutor un sistem prin care Joel poate asculta cu atenție, iar contururi în formă de cercuri care emis zgomote vor apărea pe o rază variabilă, în funcție de impresiuni și nivelul abilității protagonistului. Da, există și o serie de skill-uri care pot fi activate și îmbunătățite selectiv, prin colecționarea de pastile (lechină, probabil). În același timp, armele de foc

suportă și ele modificări contra unei alte monede de schimb, piesele - și astă doar cind ai norocul de a găsi masa de lucru dotată cu cele trebuințioase. Pentru a atinge nivelurile maxime de îmbunătățire, ai nevoie de scule suficiente de avansate, pe care le găsești pe măsură ce avansăzi în poveste. Astfel, cel de la Naughty Dog au asigurat persistența sentimentului de vulnerabilitate pe toată durata jocului.

Cei care doresc o provocare extremă pot opta pentru nivelul de dificultate Survivor, care te lasă cu

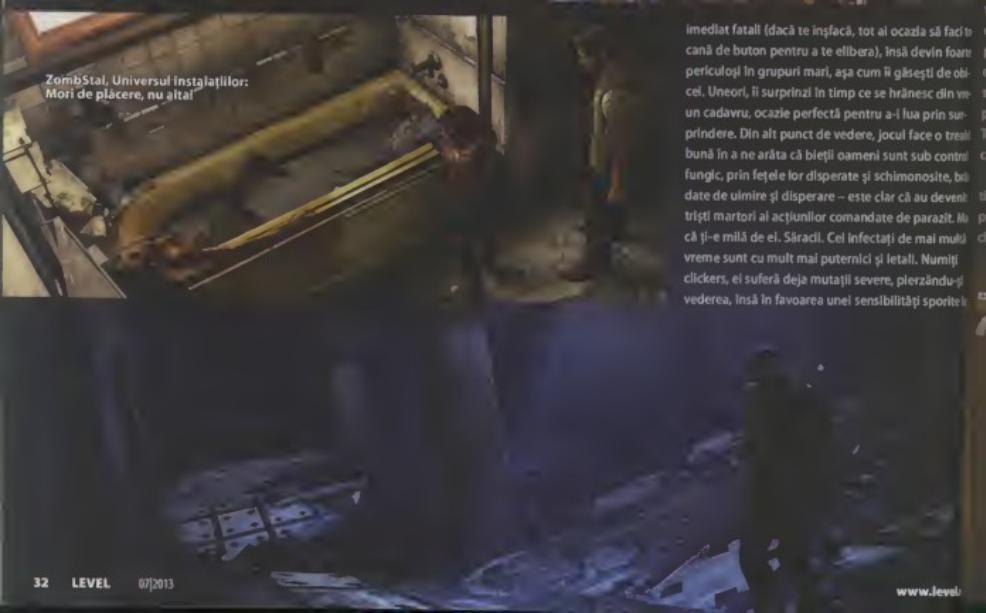
mult mai puține resurse, în timp ce inamicii sunt mai puternici și mai vigilienți, dar și fără avantajul de a putea „aazi” prin perete. Dacă cind în cînd, NPC-urile care te însoțesc te vor mai avertiza că ai vreun inamic prin preajmă, însă cam atât. Din fericire, producătorul s-a gândit la toată iumea, astfel că opțiunile care nu-ți convin pot fi dezactivate și pe moduri inferioare de dificultate (precum Listen Mode). Mai mult, odată terminat, jocul oferă opțiunea New Game Plus (însă doar pe nivelul de dificultate pe care al butonat), care-și



menține skill-urile (de exemplu, vitalitatea maximă) și imbunătățirile pentru arme din partea trecută, alături de diversele obiecte de colecție găsite în prima trece. Însă, dacă inamicii umani sunt relativ previzibili, renunțând la avantajul unui Listen Mode, de exemplu, veți avea reale palpitații cu...

### ... celelalte jivine

Infecția cu cliperici e ceva destul de urât și în lumea noastră, dar aminte în cea închisă de Naughty Dog. Odată infectată gazda, prima etapă este pierderea totală a controlului (creierul este afectat) și tendința de a răspândi infecția către cadrări sănătoși. În această stare, infectații se numesc Runners și se comportă similar cu hoardele din 28 Days Later. Sunt relativ ușor de învins și nu pot fi



imediat fatală (dacă te înșfăcă, tot ai ocazia să faci o cană de buton pentru a te elibera), însă devin foarte periculoși în grupuri mari, aşa cum îl găsești de obicei. Uneori, îl surprini în timp ce se hrănește din un cadavru, ocazie perfectă pentru a-l lăsa prin surprindere. Din alt punct de vedere, jocul face o treabă bună în a ne arăta că biții oameni sunt sub control funcțional, prin fețele lor disperate și schimonosite, bădate de ulimire și disperare – este clar că au devenit triste martori ai acțiunilor comandate de parazit. Nu că îl-e milă de ei. Săraci. Cei Infectați de mai multă vreme sunt cu mult mal puternici și letali. Numiți clickers, ei suferă deja mutații severe, pierzându-și vederea, însă în favoarea unei sensibilități sporite și

Send more paramedics!



met. Dîn fericire, poți naviga printre ei cu lanterna pomita, singura grăjă fiind să mergi pe vîne și foarte încet, în funcție de cât de aproape te situezi de el. Cea mai bună metodă este să-i eviți pe căt posibil și să-i distragi anunțând obiecte. Odată alertați, dacă apucă să se apropie suficient de mult, te termină dintr-o mișcare, cei puțin până apucă să studiez abilitatea de a te salva. În ultima clipă cu un Shiv, printre QTE de securitate durată, în combinație cu alergătorii, care vîd bine-mersi și sunt cu mult mai agitați, pot pune probleme enorme.

O altă varietate sunt niște hibrizi, într-un stadiu de mutație în care mai văd căt de căt, dar sunt căt se poate de facali. Dîn fericire, apar relativ târziu în joc, în momente în care teoretic ai suficiente mijloace de a te descurcazi de dânsii.

Ultimul tip ar fi Bloater-ul, un fel de mini-boss, extrem de puternic și scăribos, plin de excremente tuberculare, care, pe lângă faptul că vede bine-mersi și poate chiar să arțeze, aruncă de la distanță cu spori uriași. E foarte greu de ucis, fiindcă punctele sale sensibile sunt chiar respectivene excremente, iar întărirea precăzi cu gamepad-ul a fost și rămâne de groază.

Total, nu-l place nici focul și – din fericire – nu-i ieșe în cele foarte deșenate.

În rest, nu există boală, ci doar combinații problematice de inamici, situații care mai de care mai diverse și provocătoare tactic, atât în segmentele de joc mai deschise, cât și în cele mai restrânse spații, dar intense.



## De zile mari

Deși folosește mecanici de joc destul de simple și un număr restrâns de inamici, The Last of Us strălucește prin designul nivelurilor, unul cum rar îți mai e dat să vezi la titurile recente, care oferă numeroase oportunități tactice, chiar și în spații mai inguste. Cum parcursul de tip Gears of War e interzis din start de austeroitate, lucrurile se complică și mai mult când ai de-a face deodată cu lunișii care te pândesc de la distanță, maniaci care se năpustesc cu bâte și coțeluii molotov să te scoată din

cuib și suplimentar o doză de infecții care atacă pe cine apucă, ridicând haosul pe noi culmi. Astă te forțează să alternezi între furat, inclești corp la corp intense și utilizarea judicioasă a puținor resurse de care dispui. Nu odată, m-am chinuit să adun satanele în grupuri căt mai compacte, pentru a-l nimici cu un Molotov bine plasat. La fel de bine, poți plasa o bombă plină de cuie și lame împotriva unui adversar doborât în tâceră, pentru ca patruții care se va repezi să-l verifice pușcul să aibă parte de un sfârșit exploziv. În afara ciudătelor combinații de bătăi cu foarfecă, topoare și arc, arsenala rămâne unul destul



Cineva arde de nerăbdare  
să-mi facă felu'



## THE LAST OF RAINBOW... FOUR



HORA TACTICĂ



de tipic, cu revolver, pistol, revolver cu lunetă, carabine și puști de vânătoare, însă care trebuie folosite foarte conștient, cu îndemnarea, dacă vrei să nu și peote de eficient. În mod similar pentru un astfel de joc, cea mai mare parte a jocului îți o petrec în compania unor NPC-urilor. Fie că îi vorba doar despre Ellie, Tess sau amândouă, fie că îi apar în cale temporar și alii oameni prietenosi, ai mierii căte un dialog interesant de purtat și poți profita prin tactică de prezență altorăilor. De exemplu, într-o sevenină, un aliat să deveghe cu o carabină la un balcon și cade în sarcina ta să confrunți direct opozitia. Dacă acționezi inteligent, poți aduce înamicilui în locuri unde devinții sănse perfecte pentru acesta – un avataj enorm făcut de acțiunea beznemică, pe cont propriu.

Porțiunile de explorare alternează cu scene de acțiune complicate, bucată de platforming, mici puzzle-uri de navigare, dar și cu zone mai întinse, cu aromă de sandbox, unde poate rezolva situația în orice ordine și manieră găsetă de cuningtonă. Nu lipsesc nici credințe-urile subtile, soldate de rugă cu încreșteri intense și fugi frenetic, iar acțiunea este condimentată pe alocuri cu minigame-uri surpriză – unele pe care cel puțin subsemnatul nu le-a întâmpinat cu prea multă bucurie. Toate momentele jocului sunt punctate de o ambițiană sonoră adecvată momentului, de la pieșe și ambiente misteroioase, triste sau veselă, până la unele care îl ridică și ultimul fir de păr de pe brațe și-l dau flori reci pe spinașii, dar și





Cred că ne rămâne și de-o tocăniță!

de clip-uri in-game și dialoguri realizate la mare artă.

În fond, întreg gameplay-ul, de foarte bună calitate per total, este un pretext pentru a spune o poveste emoționantă, servită de un motor grafic care scoate și ultima picătură de performanță din deja bătrânu PS3. Sigur, tehnic vorbind, începe să fie deranjantă rezoluția redusă de render pentru anumite obiecte și efecte, însă atenția pentru detaliu, spiritul



Să-mi ziceți Rambo dacă nu-i dau headshot.

artistic și utilizarea optimă a efectelor de iluminare, de cămp de profunzime variabil, efectele de lumină și umbre insuflătăcăneșteptat de frumos atât peisajele apocaliptice cotidiane, cât și oazele de aer proaspăt. În care natură continuă să existe, nestințăheră de tragedia omenești. Naughty Dog sunt niște meserăși de excepție, iar când vine vorba de regle și abilitatea de a spune o poveste, debordează de creativitate.

Cel puțin în hărțile, toată alureala cu cliperici paraziți și relații înduioșătoare între protagonisti părea o bazaconie de mulți niște bănuți. În practică, The Last of Us se ferește cu grija de multe clișee pe care le-are așteptat cineva familiarizat cu genul și vine cu o abordare adesea plăcută surprinzătoare, atât în conțurarea personajelor, cât și în rezolvarea multor situații.

Micile detaliu vizuale și sunore completează perfect atmosfera și reușesc să te implice neașteptat de intens în evenimente, mai ales că vorbind despre un joc la persoana a treia. Până și felul în care se cubărește în cover Ellie alături de Joel, care adoptă o postură prin care o protejează suplimentar, are un rol în istorisire. Odată ce treci peste micile concesii făcute pentru a contura gameplay-ul, te poți scufunda complet



în lumea virtuală, pentru a cunoaște personajele, care se deschid, puțin căte puțin – și de care mi se pare imposibil să nu te atâzezi, într-un fel sau altul.

## La capăt de drum

Sigur, nici titlul de față nu este complet ocolit de probleme. Uneori, poți distrage inamicii dintr-un schimb de focuri aruncând o cărămida căză, alteleori te mai blochezi printre aliaj, care nu se grăbesc să-ți facă loc din spații mai înguste, însă, din fericire, problemele de orice fel nu sunt grave și apar suficiente de rar încât să le poți trece cu vederea pe de-a-nțregul. Înreg care începe mai lent și nu foarte interesant, cu pasajele care servesc drept tutorial și pentru introducerea în poveste și a personajelor, însă care continuă într-un crescendu subtil, dar constant, până la unul dintre cele mai reușite finaluri pe care mi-a fost dat să le văd în filme și jocuri deopotrivă. Unul care te implica direct și te face să-ți dai arama pe față, care, indiferent ce părere vezi avea, vă va rămâne în memorie multă vreme. Mi-ar plăcea să-l pot discuta pe larg, însă nu să avea cum să ră strică multe surpirze. Influențele din I Am Legend, City of Thieves, 28 Days Later și multe altele se imbină armonios, protagonistul este insuflat de o variantă de voce mai obosită, foarte puternică pentru Joel, apartinand aceluiași Troy Baker care a prestat pentru



Booker DeWitt în Bioshock Infinite. Aș putea chiar să trasez o paralelă între The Last of Us și creația lui Levine (orientată mai mult filosofic, mai prețioasă), însă mi-e teamă că Ghinea îmi va da de urmă și-mi voi găsi sfârșitul sub vreun monopost virtual de Race.

Vă invit, aşadar, să-l încercați cu prima ocazie, fiindcă, cel puțin pentru mine, va rămâne unul dintre cele mai reușite jocuri butonate vreodată. Unde mai puții că, odată ce l-am terminat, parcă îmi vine să-l relau pentru a vedea tot ce mi-a scăpat – dar și pentru

a experimenta mai mult cu posibilitățile extinse date timpuriu de modul New Game Plus. Necazul este că, în același timp, nu mă pot deprinde nicicum de multiplayer. Îmormântele DLC-urilor interesante sunt dejetă și certitudine, iar posibilitatea unui sequel mi-e în egală măsură apetisantă.

Pe scurt, The Last of Us este de neratat. Din punct de vedere, nu mă aștepț să-l vedem în viitor pe altceva decât PS4, fiindcă unde Sony apare la distribuție, ține la exclusivitate, și că nu veți vedea vreodată portată

► Coleb



## VERDICTE LEVEL

- povestea pe cîntă, fără prea multe dilești
- accesibil, dar mai deosebit deținător
- prezentare de escenice atențioană detaliu
- multijoueur tactic, remarcabil învățare rapidă
- control pe nivel dulces; are mai puțin lucru cu lucru
- aspectul neîmpresionant; are și recenziile mai puțin
- Al-ai, deținător, are lacrimi exageratamente
- Însoțit cu fețe diverse (femei interesante)

### PE SCURT

Încărcător, intens, constitut legătura cu echipa rezervată, își dă dreptul mai grea încă, adălti poros, nu-ți mai vine să împărtășești-o din măști. Secundă și multiplayer-ul neîmpresionant de apreciat, rezultă o adverăză extinsă de Gennaro Caporaso.

9

Scenă Producător Distribuitor Ofertă

### CERINȚE MINIME

Console

**ALTERNATIVA BIOSHOCK: INFINITE**  
Creația lui Levine, deținător intr-o altă direcție, avându-i redactări comune (fălcarea de vocea protagonistului) pe care îi recomandă călătorii, altădată de serialul său de la BioShock, dar nu și la celelalte capitole.

**ROCK** FM



**ART**  
**mania**  
**FESTIVAL**  
**TRANSYLVANIA**  
**SIBIU 2013**

---

WITHIN TEMPTATION  
DEINE LAKAIEN HAGGARD  
AMARANTHE XANDRIA ORPHANED LAND

---

5-11 AUGUST 2013



Forbes

LEVEL

GRADUATION

9AM

INFO MUSIC

BEST OF

iQads

CINEAVEA

Tribuna

METALFAN

iConcert

GO

VICE

crobat.meu

obzine.net

REVIEW

PC X360 PS3

„Nimic nu este cu adevărat pierdut,  
cât timp păstrăm vie o amintire.”

L.M. Montgomery

# REMEMBER ME™

Cu toate că anul 2013 nu a fost lipsit de metehnele sale, un lucru este sigur: personajele feminine din universul ludic s-au bucurat de o atenție deosebită, mulțumită unui binemeritat proces emancipator, susținut de către titluri deosebite – ce nu s-au sfătuit a portretiza eroine puternice, conturate nu prin dimensiunea bustului, ci prin

adâncimea ori naturalețea emoțiilor umane – emoții stimulate de situații tensionate, menite să scoată la iveală caracterul feminin tridimensional. Din acest punct de vedere, jocuri precum Tomb Raider, Bioshock Infinite sau Remember Me au modelat în linii naturale, deloc forțate, eroina polivalentă, fermă, temerară,abilă, dar afectată în același timp de puternice trăiri intin-



Nilin - o maimuțică cyberpunk.

Cred că ai un glitch pe față.

Sensibilitatea și frica s-au rupt de funcția să, adoptând pentru prima oară rolul unor elemente fundamentale în definirea complexității psihice și spiritualului feminin, infinit mai fascinant decât analogele lor masculine. Pentru mine, Nilin - fan de Lara Croft și Elizabeth - simbolizează prețioasele valori supreme. Nu m-ă gândesc niciodată să le voi descoperi într-un action-adventure de la rezultat din amestecul unui beat'em up limpid și plătător mediu, dar imbrăcat în străinătatea povestii cel puțin inedite. Despre Remember Me nu este prima oară când scriu și, chiar dacă a trebuit să fie, nu ar fi singura oportunitate de a le arăta. În cînd îmi stoream creierul încercând să materializez un preview bazat în totalitate pe un demo prezentat la E3 2012, produsul finit se ridică la nivelul așteptărilor meie realiste (și al entuziasmului nemascat). Ba mai mult, precizările sunt la fel de bune ca și majoritatea recenzilor jocului, desigur că atunci când lipsește factorul hype.

## Never Skip Nilin

Nilin, Vâñatorul de Amintiri. Eh, mi-e greu să mă despărțesc de protagonista jocului atât de ușor, căcă îl merită un paragraf numai al ei. Remember Me este un titlu dezvoltat integral de Dontnod Entertainment, o proaspătă echipă franceză, aflată la primul proiect AAA, însă vizulnele lui Jean-Max Moris

a ridicat stacheta creionării eroinei feminine la un nivel cel puțin egal cu Lara Rhiannel Pratchett (spunând că vreți, dar am văzut pentru prima oară în Lara Croft o supraviețuoare, nu un sex bomb). Nilin respiră, Nilin puisează. Nilin există, acolo, în Neo-Parisul digitalizat de pe sectoarele HDD-ului meu. Însuflețita de Keza Burrows, confețea acestei aventuri futuriste despre amintiri, spirit și însemnatărea experiențelor noastre

umană radiază naturale, facând posibilă o identificare directă cu indoilele, regretele sau, de ce nu, furia manifestată prin violență. Dar Remember Me este un beat'em up unde, culmea, luptele au o importanță minoră, mai atât atunci când sunt comparate direct cu magnitudinea vizuinii asupra viitorului societății umane sau cu autopsia dilemelor morale la care este supusă Nilin, atrasă fără voia ei în epicentrul unei lupte pentru eliberarea de sub tirania supra-tehnologizării. Tocmai simbioza perfectă poveste-personaj-locație face din creația celor de la Dontnod un joc proaspăt, original. Fiecare acțiune predestinată și urmată de o reacție neasteptată, orice clădire îmălucată din Neo-Paris elicează o speluncă miserabilă, iar organismele cibernetice vitruivene (un fel de roboți asimovieni cu proporții perfecte) din apartamentele luxuriante sunt antiteză magistrale ale mutantilor schizofrenici din canalizări. Or, Nilin se află permanent captivă pe muchia dintre motivele personale și cazuza generală - aka „the greater good” - din spatele proprietarilor

Neo-Paris, mon amour.

**Bad Request**  
Memory hunter wannabe

**Remembrane**  
**Reset Remembrance**

Remembrane, sau cum poți vizualiza o amintire înregistrată.



acțiuni. Așa se face că nu voi putea trece prea ușor peste monologele interioare, inteligență plasate între capitoile jocului, săfătindu-vă să procedați la fel. Așadar, opțiunea Skip este superfluă.

## Neo-Paris Futurama

Remember Me nu este un joc scris după sabio-nii acțiunii explozive. În schimb, povestea se desfășoară într-un ritm domol, alimentat de filozofie și o vizionare cea asupra viitorului. Neo-Parisul anului 2084 se află sub asediu<sup>1</sup> unei tehnologii avansate, intitulată Sensation Engine (Sensen). Un produs al corporației Memorize, Sisen funcționează asemenea unei extensiuni artificiale a realității – un soi de apendice între individ și o rețea virtuală integrată în mediul inconjurător. Principala funcție a dispozitivului rămâne posibilitatea modificării memoriei umane, prin stocarea, ștergerea sau alterarea amintirilor. Aproximativ 99% din populația Neo-Parisului utilizează un Sisen, memoria devenind una dintre resursele costisitoare, esențială precum apă sau hrană. În vîrful piramidei controlului se află, desigur, corporația Memorize, tronând peste o societate dependență, împărțită în clase cu diferențe uriașe de statut, ținută în frâu prin tehnologie, monitorizare excesivă și o forță de securitate privată. Cam ce se în-

tâmplă acum cu lumea noastră globalizată, sufocată de consumerism. Înțeleg că mă dau în vînt după arta jocurilor, nu este de mirare că lumea imaginată de Jean-Marc Moris și echipa lui mi-a iradiat centrul



păcerii cu estetica și imagistica inspirată din preceptele utilitarismului. Arhitectura pariziană clasică se imbină cu școala bauhaus, dând naștere unui oraș cyberpunk cu influențe stilistice europene postmoderne. La polul opus se află mahalalele miserabile, băntuite de sărăcime și Leapers – mutanți umanoizi, dependenti de memorie, degradăți din cauza efectelor Senzen-ului. Jocul începe în La Bastille, o închisoare de maximă securitate, administrată de Memorize. Captivă și traumatizată, cu o memoriă pe jumătate ștearsă, Nilin este salvată în ultimul moment de către Edge, vocea rațiunii din spatele Erroriștilor, un grup anarchist proscris, satul de eroziona societății pariziene. Prezent numai sub forma unei legături radio, Edge devine un ghid pe drumul răzbunării și al deslușirii trecutului, trezind în Nilin vechile ei abilități de Memory Hunter. Cu ajutorul unui dispozitiv special, un vânător de amintiri poate accesa, fura sau remixa experiențele victimelor canică de bază pe parcursul campaniei jocului, integrată ferm în gameplay. Meandrele vendetei personale, suprapuse cu cauza Erroriștilor, o vor purta pe Nilin din adâncurile metropolei spre cel mai înalt zgârie-nori, însă liniaritatea platforming-ului scade drastic din valoarea călării. Nu vă așteptați la un Assassin's Creed, deoarece Remember Me pică în plasa medie-tății din acest punct de vedere. În cluda amatoriilor fluide și a controlului precis, miseriile și sărăciturile sunt mai mult o formalitate, jocul individual încă permanent următorul pas. Un portocaliu te poartă de mânujă, strivind orice fărâmă de libertate sau creativitate și jucătorul

oului. Dintrodumă putea realiza ceva mareț folosindu-se de mediu și un platforming evoluat, parkour-like, fără prea mult efort. Sub forma actuală, navigația în jungla urbană nu sparge bariera unui modest interes de unește punctele sări aici, apoi aici, acum aici, și totuși. Nici combat-ul nu strălucește, deși teoretic ar trebui să fie interesant. Sensen-ul augmentează lupta corp cu corp folosind Pressens, mișcări ce pot fi combinăte din meniul Combo Lab. Există patru tipuri de Pressens, dobândite prin acumularea de Procedural Mastering Power (PMP, echivalentul punctelor XP). Pressen-urile de tip Power generează damage și sunt afectate de la distanță. Chain (dublează loviturile precedente) în combo-uri lungi. Regen și Cooldown afectează cu fiecare hit refacerea vietii, respectiv reduc duratale dintre abilitățile speciale. Combinărilor sunt nenumărate, dar necesită utilizarea a cel puțin două butoane, apăsate într-un pattern fix. După

Sensen-ul poate interacționa fizic cu mediul înconjurător.



Astfel de locații au un farmec artistic aparte.



parte puțin timp, luptele încep să pară plăcuteisoare și artificiale, până când devin o adevarată corvoadă. Pe parcursul campaniei, Nilin își recapătă puterile pierdute pas cu pas, deblocând abilități speciale, denumite S-Pressens. Acestea se disting prin efectele devastatoare și sunt grupate într-un clickwheel cam stângaci implementat. Partea bună, cea care introduce puțină tactică în ecuație, este perioada de cool-

down. Astfel, nu puteți abuza de S-Pressens ori când și oricum, deși un combo special poate reduce intervalul de timp necesar. Una dintre cele mai spectaculoase abilități convertește înamicii roboți în aliați – cel puțin până când efekțul expră, forțând

țintele sintetice la o sinucidere violentă. Oponenții nu sunt deloc variații ori inteligenți, cu toate că pun probleme serioase pe ultimul nivel de dificultate, năvălind în număr mare. Cel mai comun saci de box schizozi sunt Leaperi, foarte agili și imprevizibili. Oricum, după jumătatea povestii, Nilin pune mâna pe un Spammer, un soi de armă cu rază lungă, eficientă împotriva mutantilor din mahala și foarte practică când vine vorba de activat vreun buton îndepărtat. Sabre Force – poliță privată Memorize, echipată numai cu arme mleețe non-leale, căci glonțul nu mai e la modă în distopii – necesită ceva mai mult button mashing. Combo-urile axa-





Charles Cartier-Wells, mintea din spație milioanele de minți.

te pe damage devastătoare lejer un grup de Enforceri, însă prezența unui robot rezilient face din utilizarea strategică a S-Pressen-urilor o artă ce trebuie mai să stăpâni. Producătorii au implementat și un sistem de execuții, marcat vizual prin apariția unui simbol deasupra jantei. Nilin își folosește mânușa din dotare pentru a supralinca Sensen-ul inamicilor. În ceea ce Dontnod numește Memory Overload. După al doilea contact cu „zei bădăies”, locurile luptelor devin deja prezibile, schimbările de scatoalce desfășurându-se mai mereu în ganguri, curți sau pe acoperișuri – în traducere liberă, arenele tipice oricărui beat’em up liniar. Singurele momente relativ intense sunt luptele cu boșii, desfășurate după rețeta clasicii a exploatarii slabiciunilor cu lovituri repetitive. Totuși, originalitatea artistică a unor astfel

de lupte, cum este întărirea cu Madame, întărește valoarea combat-ului și rupe din monotonie. De asemenea, mărturisesc că apariția unui mecha uriaș și zgromotos a fost o surpriză terifică. Zorn mi-a rămas întipărit în centrul memoriei drept cel mai însăpămătător boss din Remember Me – goarna holografică și viteza incredibilă fac din el un opONENT redutabil, capabil să domine psihologic, cu vocea metalică, rece, cumplită. Din păcate, jocul nu are de suficiente clipe epice pentru a-și spăla definitiv toate incorrectitudinile din design.

### Les outils du métier

Regret și acum faptul că nu am parcurs jocul în limba franceză. Poate era mai bine, de dragul atmo-



sferelor neo-pariziene. Oricum, voice acting-ul superb nu-mă dezamăgit absolut deloc, ridicându-se la nivelul unei producții AAA serioase. Dar elementul de maximă importanță pentru Remember Me, privit în ansamblu, rămâne memory remixing-ul. Această mecanică de joc face exact ce îi spune numele. În călătoria ei violentă și, nu de puține ori, dramatică spre inima companiei Memorize, Nilin este nevoie să modifice structurile amintirilor unor personaje cheie. Sistemul funcționează după o problemă interesantă, nemaiînlănțuită până acum în alte jocuri. Cu ajutorul mânușii de Memory Hunter, o amintire importantă din mintea jantei este derulată asemenea unui film. Cursul memoriei urmărează o relație cauză-effect, cele mai măsoare detalii având o influență majoră asupra rezultatului, astfel încât Nilin poate interacționa într-o ordine cro-

nologică inversă cu obiectele din fiecare cadru. O cană de cafea vărsată la momentul potrivit sau schimbarea pozitiei piedicilor unei arme poate avea efecte catastrofale, corupând permanent rezultatul amintirii. Folosindu-se de memory remixing, Nilin poate altera permanent convingerile unei persoane, în folosul propriei agenda. Dacă acest proces este etic și nu rămâne de discutat – aşa cum și asasinatele lui Ezio lasă loc diverselor interpretagi morale. Deoarece memoria umană este materializată în universul

Remember Me, Nilin poate fură literalmente amintiri, pentru a obține informații importante, sau poate reține înregistrările mnemoneice, sincronizându-se cu acțiunile urmărite. Împreună cu diferențele funcției ale mănușii, augmentate de Senses, interacțiunea cu mediul înconjurător depășește în complexitate, uneori, acțiunile efectivă a jocului. Or, altă explicație pentru lipsa de magnetism a gameplay-ului nu găsești, cu toate elementele originale introduse de Dontnod. Dacă în preview aminteam de posibilul rol important al unei mecanici stealth, el bine, din conceptul inițial nu a rămas mare lucru. Cu excepția unor droni cu rute fixe de patrulare, usor de evitat, nimic nu îl stăjenescă ansul protagonistei. Unele misiuni, cum este infiltrarea în La Bastille, puteau beneficia de câteva puzzle-uri mai dificile și niște porțiuni de nivel orientate intens pe stealth, însă nici pomeneală de așa ceva. Săba sau nejansa, poate chiar lipsa de inspirație, împiedică Remember Me să-și arate colții, gătuind o bucată bună din potențialul neexploatat al jocului, iar acest fapt mă întristeză profund.

## De ținut minte

Eu și review-urile mele! Iarăși m-am trezit capăt în limbajul oral, iarăși am umplut pagini spunând nimic despre de toate, concentrându-mi energia spre niște detalii lipsite de importanță. Cel puțin asta simt atunci când mă ult în urmă, peste paginile umplute cu text mărunț. Pe de altă parte, mi-e greu să izolez în totalitate acest text de informațiile prezente în preview. Mai degrabă, cele două articole alcătuiesc un tablou complet al aventurii cyberpunk prin care Nilin trece – o aventură cănd awesome, cănd mediu-dă. Știu, sunt subiectiv și confuz, dar indicde de



confort termic din locuința că o cutie de chibrituri îmi afectează profund luciditatea. Sper doar că am atins corect măcar acele puncte interesante din compoziția jocului. Remember Me trebuie ținut minte, fiindcă aduce o briză de prospețime peste universul jucător. Cu un personaj feminin uimitor, o direcție

artistă originală și puțin memory remixing, creația celor de la Dontnod merită adăugată în colecția oricărui jucător curios. Remember Me se simte altfel de la om la om, ceea ce pozitive păcăla de valori. Așadar, bravi cavaleri ai tastaturii, din desertul garsonierei, vă spun remember it soon! ▶ Aidan



## VERDICT LEVEL

► Jocul este extrem de original și interesant.  
► Story  
► Memory Remixing  
► prevedea scăderi, surveniri  
► combina și platforming (tot mult) modul  
artistă originală și puțin memory remixing, creația celor de la Dontnod merită adăugată în colecția oricărui jucător curios. Remember Me se simte altfel de la om la om, ceea ce pozitive păcăla de valori. Așadar, bravi cavaleri ai tastaturii, din desertul garsonierei, vă spun remember it soon! ▶ Aidan

**PE SCURT**  
Remember Me avea senza de a clasifica în lăstari drept unul din cele mai bune jocuri de platforming din ultimii ani. În plus, este un joc foarte original și interesant, care încasează în mod excelent într-o lume de jocuri de gen. În plus, este un joc foarte original și interesant, care încasează în mod excelent într-o lume de jocuri de gen.

**79**

Producător: Dontnod | Distribuitor: Online | CERINȚE MINIME: Vîdeo

**ALTERNATIVA: DMC DEVIL MAY CRY**  
Jocul original și clasic, dar și lejer și scurt. Ce vezi mai mult într-o scurtă, perfectă poveste frico la urmă?



# RESIDENT EVIL REVELATIONS

**În căutarea Răului perfect**

**A**cum un an și jumătate, când acest titlu a fost lansat pe 3DS, evenimentul m-a lăsat să poate de rece. Ca fan înrăut al prioritarilor jocuri din serie: 2, 3, Veronica, Zero și remake-ul primului, pe care le-am jucat și terminat de cel puțin două ori, lansarea unui nou RE, pe o platformă pe care nu o dețin(eam), nu mai avea puterea să-mi aprindă interesul în niciun fel. Pentru mine, 4 a fost un action-horror bun, deosebit de interesant de controlat cu remote-ul și nunchuk-ul Wii-ului, dar cam atât. De departe de survival-horror-puzzle-urile care au făcut din Resident Evil un nume și pe care le iubesc. Când am vizuat ce vor să facă cu 5, am scris chiar și un

special-preview în care îmi exprimam dezamăgirea. Odată lansat, a confirmat. A fost exact ce credeam că o să fie, mai mult action și mai puțin survival, horror sau puzzle. 5 mi-a omorât orice speranță că voi mai juca un RE adevarat. Mi-am stins amărăciunea cu portarea pe Wii a remake-ului primului RE, care mi-a întărit convinția că nu prezint un acuzat de nostalgia. Primele jocuri ale seriei, minus controlul, chiar sunt mult mai bune decât cele de acum.

Imediat după lansarea lui Revelation au inceput logici să curgă review-urile – „o întoarcere la rădăcini? Mâi să fiel!” Chiar dacă nu credeam că o să-l joc vreodată, m-am bucurat pentru că jocul a fost un succes, iar co-

munitatea a avut grija ca cei de la Capcom să le audă mulțumirile. După Revelation a venit 6-le, Promised me, cu pasaje în stil vechi, amestecate cu action-ul penibil de acum. Speram că porțiunile clasice... ar fi trebuit să mă învăț minte... Mi-am mai stins căt de căt amărăciunea cu DLC-ul pentru RES, Lost in Nightmares, disponibil, din picate, doar pe PS360 (decid să poate, dar nu vreau!) și iar am dat ultările franceză. Astă până în momentul în care am aflat că Revelation va face ochi atât pe PS360, cît și pe Wii U și PC. Am ales varianta de PC pentru că e mai ieftină, dar și pentru că mouse-ul pare alegare mai bună într-un joc în care este important să jănești părțile mai sensibile ale monștrilor. Startul în joc

Dacă nu ar mai exista aşa ceva în niciunui...

Dacă ar începe toate  
Resident Evil-urile aşa...

este că se poate devine de mediu, o dezamăgire aş putea spune, iar jocul devine de-a dreptul penibil pe parcursul capitolului doi. Aproape că am renunțat la a-l mai juca, atât de greu am digerat evenimentele și gameplay-ul.

După care te surprinde și crește în valoare până spre final dezamăgitor. Cum calitatea titlului variază stătă de mult, un review clasic ar deveni incomod și nici nu ar suține totă povestea, aşa că o să încerc să transcrui, dacă nu e cu supărare, amalgamul gândurilor mele din prima porțiune a jocului, aşa cum s-au format și transformat ele în acele momente.

## Rău se lasă așteptat

New Game: Îmi place cadrul ales, un vapor de mari dimensiuni, în deriva, are tot ce-l trebuie pentru a susține gameplay-ul, dar și pentru a păstra iluzia realității într-un joc ca Resident Evil. Culoare întortocheate, camere mișă, dar mai ales multe ușă, greu de deschiși sau închis. Pericolul principal pe care îl văd este focul, aşa că mai multe ușă ar trebui să fie ignifuge și foarte rezistente. Pentru început îi conduce destinele lui Jill (Valentine), urmat mai puțin tot de noul ei partener Parker, Lucian.

Misunie este de a-și găsi pe Chris (Redfield), cel mai probabil captiv, rănit sau mort, undeva pe vas. Ca timp, stocul este plasat între 4 și 5. Imediat după ce BSA a lăsat înțără. Nu că m-ar interesa, majoritatea RE-urilor vin cu povestile de povestit, dar rar se lău în serio. Niciodată nu am anticipat un RE din acest punct de vedere, niciodată nu mi-a pășat dacă e un prolog sau îl dă înainte, pentru că întotdeauna au reușit să mă surprindă, pozitiv sau negativ, nu contează, cu personajele propuse, misterele neburăuți, noile idole, trădările neașteptate și morțile subite. RE-urile sunt ca un serial lemn, da' bun, cu zombii. Bine, erau odată zombii, pentru că în timp s-au tot transformat, aici aducând mai mult cu creațurile comice din seria Silent Hill decât cu clasicii morți umblători. Din punct de vedere psihologic, într-un joc care propune un mediu realist, Impactul nu e unul tocmai

Dacă ar reduce din virusați și i-ar face mai greu de dovedit...

bun, deoarece, cu căt te îndepărtezi mai mult de forma umană sau animală – deci de natural, de posibil –, cu atât mintea noastră are tendință să categorizească arătările ca aberații și să tale în acest fel atât din imersiune, cât și din groază sau stres. Primul contact a fost dezamăgitor, halici bipede, fără fețe, deci fără personalitate, cu mișcări banale de impiedicaj, cu membre transfigurate, care se întind să te prindă. Acum că am pus pe foale nu

sună chiar rău, sau sună rău în sensul bun, dar designul lor prea simplist și pielea nenaturală (par toți trași în țipă) mi-l au făcut penibil. Ar trebui să-mi fi fost scăribă sau măcar teamă, dar am descoperit freak-ul din mine în timp ce jucam Limbo și sunt antrenat de zecile de jocuri horror să-nu-mi mai pese. Nu am mai vizuat un film care să mă îngrozească cu adevărat, de nici nu-mi mai aduc aminte. Pe de altă parte, zombie din seria RE nu au fost



## JOACĂ ÎN MULTI

Când am ales între Wii U și PC, ochii mi-au căzut și pe posibilitățile oferite de consolă. Jocul vine cu multiplayer local, cu un jucător pe tabletă și unul pe TV, dar și cu posibilitatea de a juca doar pe tabletă. În caz că TV-ul este sub ocupat. Pe PC nu există mult local, nici măcar în split screen. De ce, este peste puterile

mele de înțelegere. Be chiar mă așteptam, dacă tot să-mi muncesc cu Wii U-ul, să găsească o minune, un extended desktop care să permită joaca locală pe două monitoare, fiecare cu al lui. Alt lucru pe care nu-l înțeleg este de ce nu există un cooperativ clasic pe niciuna dintre platforme, când munca și deje făcută și aproape peste tot în single ești urmat de un comandanță. Există doar un mod de joc numit Raid, în care 2 jucători încearcă să ajungă la capătul nivelurilor pline ochi de virusați.

Dacă mi-ar da mai puține gioante...



Inghesuală mare, iluminare tare.

decat poate in primele un mister. Oamenii de stiinta se tot joaca cu virusii, atat in scopuri militare, cat si teroriste, necurate sau cretine. In aceasta lumina, cam orice monstru apărut in RE, daca are o fizionomie cat de cat fezabilă, ar trebui automat acceptat. In initial am crezut ca suparajii pe viata arata cum arata datorita portarii de pe 3DS, dar nu. In general, texturile si modelele sunt foarte arătoase, personajele jucabile fiind chiar mai detaliate decat cele din RE6. Per total, grafica jocului nu se apropie de monstrii action actuali, dar nici nu-i zgari retina. In plus, merge in 1440x900 cu toate detalii la maximum si cu placi si procesoare mai vechi. Eu am testat cu un Q8300 si un 5770. In versiunea jucata de mine, 1.02,

jocul nu sacadeaza, nu are bug-uri, camera nu se azaia siuzarea, optiunile de setare a parametrilor sunt suficiente si satisfacatoare, ce sa mai, din punct de vedere tehnic mă declar mult decat multumit.

Gameplay-ul insa...

Vreți să transformați Revelation în telenovela perfectă? Jucați-l în spaniolă, cussubtitraire.

Mas a interpolado las ultimas coordenadas conexas de coloca —

Cea mai bună veste este că toți protagonistii pot trage și încă din mișcare. O imbrăcatiune care respectă faptul că și Jill și Chris (dar și toți ceilalți activiști ai acestui lălu) nu sunt niște simpli oameni sau polițiști prinși într-o aventură horror, sunt ditamai super agenți, super antrenajați și calificați în a da omorul virusului. Ar trebui să știe la ce să se astope, cum să reacționeze și cum să lupte. Iar jocul, cu bucurie o spune, respectă acest adevar. Personajele nu se panichează în niciun moment, comentează credibil și reacționează mereu cu cap. Un lucru foarte bun, dar care subliniază toate celelalte aspecte mai puțin verosimile. Primul lucru care mi-a sărit în ochi, și care o să vă scoată din minți o perioadă, a fost felul în care Jill și compania deschid ușile. Băi nene, lăsând la o parte faptul că pe un vapor usile nu se deschid aproape niciodată în ambele direcții, ce om normal deschide toate ușile larg și face un pas mare înăuntru indiferent de situația din spatele locu. O să fie momente în care o să vă retrageți într-o cameră, urmărind de doi, trei monștri, o să vă bucurați că ați ajuns la ușă, orice ușă, pentru că nicio arătare din Revelation nu a învățat să le deschidă, după care o să vă gândiți cu ciudă că singurul mod de a avansa în joc este prin ușă care tocmai v-a salvat, dar care acum are toate sănsele să vă omoare, pentru că animația e una singulară și că se poate de penibilă. Un pas mare în mijlocul hainei. Alegerea a fost impusă, dacă am descurcat bine, pentru că ușa trebuie să se înclindă în spatele tau, iar fără acest pas mare nu ar avea loc să o facă. și trebuie să se închidă, pentru că atfel ai putea să te retragi pur și simplu, dar și pentru că partenerul tau nu poate veni după tine decât dacă ușa e închisă. Logic nu? Al doilea pas înainte sau lateral în încăpere fiind decisiv care spune camaradului că poate intra și el ea. Înțeleg că producătorii au dorit să păstreze cât mai mult din stilul clasic, cu multe încăperi și uși, dar aici nu are niciun sens. In primele RE-uri camerele erau amplasate cinematic și prezintau acțiunea ca într-un film. În plus, oamenii din spatele acelor jocuri au avut bunul simț de a-ți lăsa timp să reacționezi când reveneai într-încăpere. Aici însă vizuizarea e diferită, iar camera e mereu în spatele umărului tau, ceea ce impune că de către doză de realism situational. Tot ce poți să faci este să apești ca zombie să plece din dreptul ușii, lucru care nu se întâmplă mereu. Sau să schimbi pe shotgun, dacă al-

ge și  
cuptul  
ti-  
ntr-o  
ntre-  
â  
lup-  
r.  
lu-  
pec-  
n  
st fe-  
lând

des-  
di-  
rei  
le  
rul  
sal-  
vă.  
i,  
chii-  
c  
u-  
z-  
să-  
fi-  
el/  
l  
ou  
-O  
o  
-S  
se

un în dotare, și să încerci să nimeresci corect unul din lumiți pentru a-ți face loc printre ei. Am încercat cu cuțiol, am încercat să fug, am încercat un headshot, nimic nu a mers. În 90% dintre cazuri mutantii (mă întreb că nume o să le mai găsești până la sfârșit) o să pună mâna pe tine. Consecința nu e moarte, pentru că, dacă mai ai suficiență viață în tine, poți să te zbori și să te eliberezi, dar și clar că jocul te trăgează aici și implicit frustrează.

A trebuit să industrate astăzi în principal pentru acest Lucian, care vrea să mă urmeze pe tot. Nu mă înțeleagă greșit, un partener are sens, ba chiar ar avea sens mai mulți – ceva normal să-ri ducă singur pe un vas în deînvăță, mai ales când stie că și-ar putea să fie plin cu umbilicatori. Dar, într-un joc care, căci, se înverzorizează stilul survival-horror, care nici nu are opțiuni de cooperativă în cam-

panie.

Introducerea unui astfel de personaj îmi pare foarte ușor să omore echipa și să te lasă singur de la început. Fără doar și poate cu efecte claustrofobice și stresante. În plus, jocul mai pierde un pic din imersiune în momentul în care realizezi că partenerul nu poate fi omorât, dar nici nu este atacat de ală mari și mulți. Mâinile întins te caută mereu pe tine, deși colegul te infinge constant gloanțe între coaste. De fapt, dacă încăperea în care te află și suficient de mare, poți juca înțo-



Dacă puzzle-urile ar fi mai multe și mai grele...



Sper că știe să facă pluță.

Un boss tare de tot.



## Coșmarul care aproape m-a trezit din joc

Am văzut că mulți se plâng pe internet cum că headshot-urile sunt prea dificile în comparația unui mouse. La începutul jocului, până vaporul din furtonu, este oarecum adevarat, pentru că jinta danseză cu vulturul, dar și pentru că mintea noastră nu a înregistrat încă ritmul în care se deplasează schiopii pe care-i întâlnim. Recomandarea mea este să aveți răbdare, odată cu



Și eu care comentam că la Polul Nord Jessica nu era îmbrăcată corespunzător...



Dacă nu ar mai trebui să trag cu mitraliera  
în pești piranha zburători...;

capitolul doi va fi mult mai bine. Iar cu căt veți prinde mai multă experiență, cu atât va fi mai ușor. Jocul nu are pretenții de shooter și e bine că e așa. În realitate, trebuie să ținăți cu grijă dacă vrei să nimerești o tintă mică, iar până una, alta, nu s-ar mai numi Resident Evil (clasic) dacă două, trei gloante rotunde nu te-ar face să vrei să reiești într-un pasaj. Înțeleg, împins și de faptul că lumea aceasta sunt foarte stresat cu timpul, am ales ca dificultate Normal. Văzând însă că mă descurc, ba chiar că jocul mă lasă să revin să ridic gloantele pe care nu mai aveam unde să le pun, am decis să-l relasă pe Infernal (dacă-mi aduc bine aminte numele). Mare greșeală. În loc să-mi limiteze și mai mult resursele, Infernal înseamnă mai mulți inimici, mai greu de doborât, 10-20 de gloante în căpățâină în loc de 3-4, dar și mult mai multă înțelept. În loc să accentueze groaza și survival-ul, se mărește dificultatea și se adaugă acțiune. Nu ești stresat, ești frustrat. Am revenit la Normal înjurând.

Incepând cu capitolul doi te pun în pielea lui Chris, unde intră într-o zonă înzăpezită, de data asta partener flindu-ți Jessica Sherawat, o pitișoancă(?), cu pușcă cu luminiță. Locația este din nou una foarte bine aleasă, cu crevățe și tuneluri pline de gheășă prin care se pot întâmpla

I-am scanat pe toți, căcă sunt din plastic, iar totul a fost un coșmar al lui Leon...

multe fară și avea unde fugi. Pe de altă parte, am rămas interzis privind la Jessica, care e îmbrăcată cu pantaloni scurți trași peste niște colanți mov (arată mult mai bine decât sună), după care se mai și plângă că și frig. Înțeleg că orice RE trebuie să respecte rețeta, una pe care, de asemenea, o îndrăgesc, și să introducă cel puțin un



personaj mai colorat, dar aici deja mi se parea că au exagerat. Mai ales că primul capitol a fost că se poate de se-roș. Căutând explicații logice unei astfel de decizii de design, singurul lucru care mi-a venit în minte a fost că poate producătorii vor să aducă un omagiu primului RE, versiune originală, nu cea refăcută și adaptată pentru zilele noastre, în care filmările și dialogul erau create în stilul pelucilor de categorie B. 10 minute mai târziu, Chris îmi confirmă suspiciunile când Jessica se plângă din nou, iar el se uită la ea și spune: „trebuie să lej pe tine chiloți termici! Ha-ha-ha! OK, hai că-mi place. Încă doi pasi și al-



Dacă înimicul ar fi cu adevarat periculos, cu adevarat împămantător... poate aș învăță să lăubesc din nou această franciză.

rec în bălgogul lupilor săti. Cine a creat designul carosabil? Aici ar trebui să fugă în pădure și să se ascundă.

Iușine! Copoi întâlniți în celelalte RE-uri sunt incredibil de sănătoși și își zborăesc pielea pe tine numai când îi auzi. Aici aveți un husky drăguț cu ochi roșii și o gaură de 10-20 de centimetri în torace, prin care poți vedea (7). Care e sensul, cum au ajuns săjăi? Sau acum că ne-am aflat filmelor de categoria B ne permitem orice? Mă rog, nu am avut timp de despicat firu-patră pentru că aveam un picior rupt sau luxat și nu mă puteam mișca. Trebuia să lupt din punct fix. Lupul mă-nconjoară, rânește mă dor. Jessica sare ca o capră, să-mi vină-n ajutor. Hăculește-n stânga, trage îndărât. Dă-le peste bot! Supraviețuiesc momentului, nu pot să-mi imaginez cum; în RE-urile clasice, dacă ai fi dat peste 2-3 căini și ai fi ales să lupti, ai fi murit în jumătate dintre cazuri, aici însă, în 2 minute am tăiat cu cuțitul (cu cojilul, auzul) și am împușcat pe pușin 30. Inclusiv vreo 4 alături de supradimensionată. Lăsând puțin de o parte penibilul situație, deje mă glândeam la ce urmează. Să vezi că de aci încolo o să merg schiopătând și să-mi fie mult mai greu. Cool! Dar nu, Jessica ajunge în sfârșit lângă mine, îmi intindere o mână și mă ridic. Cică n-am nimic?! Ce mer... ...oii momii lor mă joac aici? Asta e RE-ul clasic promis? Survival-ul clasic promis? Ce se întâmplat și de totă jena. Da, în primul joc, și parțial în toate celelalte, există momente voit penibile și exagerate, în stil B, dar întotdeauna aceste momente sunt divortate de partea de gameplay. Când povestea facea din nou loc jocului, și totul revenea la normal. Erai din nou stresat că nu mai ai medicamente, îngrijorat că îți se termină munitia, înfricoșat să deschizi următoarea ușă. Aici însă? Numai un 180 de grade ar mai fi putut scoate jocul din gaura în care a intrat.

## Revelație. Bine-ai venit!

Și se întâmplat. E ca și cum cineva ar fi auzit înjurăturile mele sau ar fi observat partea pe care jocul o lăsa să le-a dat un dos de palmă scenariștilor. Redevenim Jil și



Așa da!





ne trezim, la propriu, într-un conac asemănător primelor jocuri. Cum am ajuns aici, nu vă spun, pentru că momentul și prea frumos pentru a fi stricat. Pas cu pas am redescoperit puzzle-urile, ușile închise cu chei diferite ce trebuie găsite, stresul, plantile lipsă. Scanner-ul de degenerații, indicii și obiecte, din dotare, devine deosebit de folositor, găointele par că se termină mereu, deși, dacă ești atent, nu prea se întâmplă, am găsit plană și cameră în stil clasic, care-ți permit prin designul lor să alegi între a fugi sau a luptă. Impresionant! Diferențele tipuri de grenade mai adaugă și el un pic de strategie luptelor la fel ca și fiecare nouă armă găsită. Din când în când, intermezzo-urile, în care controlăm alte personaje, strică atmosfera, dar mică acum slăim ce e cu ele și le-am traversat pe toate în forță, fără să stau prea mult pe gânduri. În plus, acestea deraineri devin ce în ce mai interesante, chiar dacă sunt simple pasaje alerte, pline de acțiune, într-un contrast mare cu ce înseamnă survival-horror. Cu frică spus că chiar aş vrea să mai văd pe viitor cuplul Quint Cetcham și Keith Lumley, doi nebuni trimiși să investigheze una din bazele loră răi. Bălești astăzi sănii ce fac, au un umor cretin și, ca orice om normal care are de ales, cără după ei un întreg arsenal. Una peste alta, exceptând porțiunea cu Cris de la Incepț, am ajuns să accept aceste pasaje, care leagă povestea, îl dau sens și umanează toate personajele jocului. În timp, am ajuns să jin la toți, ceea ce subliniază din nou talentul producătorilor de a transpună ludele televizorele cu buget redus, cu eroi și anotimp memorabili.

De-a lungul po-

vestiștilor producătorii uită, încet, încet, de puzzle-urile, secrete și uși blocate și jocul se transformă în survival-horror în thriller-horror. Revelation nu este un omagiu adus doar RE-urilor clasice, ci tuturor RE-urilor existente. Averi ai că un pic din primul, inclusiv personajele principale, căte ceva din 2-3 & co., un final la patru, cu un decor modern și un control infinit mult bun pe PC, plus pasajele alternative, clar decupate după nouă

rejetă incercată în 5 și 6. Cum-necum, producătorii o scot la capăt și, chiar dacă m-am supărat un pic pentru că nu mi-au oferit exact ceea ce mi-am promis, trebuie să recunoșc că de la jumătatea jocului încoordonat prin fară cale de întoarcere. Boșii sunt duri și deștepti integrat. QTE-urile sunt lipsă. Munjila căt să te înțâi. Mă declarăm mulțumiți.

Cu vreo două capitole înainte de final, am început să simt că se apropiie, m-am uitat la upgrade-urile pe care le-am tot colectat și la arme și mi-am spus că e timpul să le îmbunătățesc. Nu și-a din motiv plecase de la ideea că aceste modificări, odă aplicate, nu mai pot fi reutilizate, așa că am tot așteptat versiunile mai puternice ale armeelor pe care le-am găsit inițial. Nu mi că a fost surpriză să constată că poti jongla cu upgrade-urile, ba chiar că sun și foarte puternice. Din punct de vedere strategic sunt bestiale, pentru că pot să le transferi, la un banc de lucru, pe tipul de armă pentru care mai ai încă munitione. În plus, modificările pot transforma armamentul în funcție de nevoie. Vrei un pistol cu putere mai mare de oprire? Averi Vrei o mătură care să tragă foc cu forță? Rață mai mică de împriștere pentru shotgun-uri? Două focuri consecutive? Să își mai depare. Armele vin fiecare cu un număr diferit de sloturi, dar și cu 3-4 atribute de care trebuie să îți cont. Astfel, una care permite două modificări nu este



u  
e sâ  
-e  
ut  
e  
u  
en-  
-i  
?  
-e  
-i  
-



Jocul e și cu sateliți.

neapărat mai puternică decât una care permite 4, dar vine cu o putere de foc mai mică, pentru că anumite combinații de upgrade-uri transformă armele în tunuri. și lăolv! De fapt, Revelation nu este nici pe departe atât de survival ca să mă-l amărtăuiască eu. OCD-ul nu m-a lăsat până nu am scanat și revenit pentru toate camerele și sefulurile la care nu am avut acces inițial. Am descoperit astfel multe „ilegale”, care m-au făcut de neoprit odată ce le-am folosit. Dintre-o dată am avut gălăzile din belug, iar survival-ul a disparațuit cu desăvârșire. Recomandarea mea este ca prima treccare prin joc, dacă vezi să slimisti ce înseamnă survival adevarat, să o faceți pe Normal, dar fără să folosiți upgrade-urile.

Finalul este dezamăgitor, nu prin ce se întâmplă, ci pentru că vine prea repede. Am terminat jocul în 10 ore, iar astă pentru că l-am luat la puricat și am reverificat multe porțiuni din el. Doar 75 la sută din gameplay este, de fapt, ce trebuie. Jil și (aproape) survival. Mie nu mi-a ajuns RE-urile clasice își permitând relua povestii cu un alt personaj, cu care te tot intersecțeai pe parcursul acesteia. De obicei, acestea aveau un alt traseu prin peisaj, dar veneau și cu cîteva mici diferențe de gameplay. Era un truc leftin, dar suficient cît să mulțumească pe totă lumea. Plus că astfel mai prindeai puțin din povest-

Porțiunea în care mai învățăm una, alta despre Domn Parker.

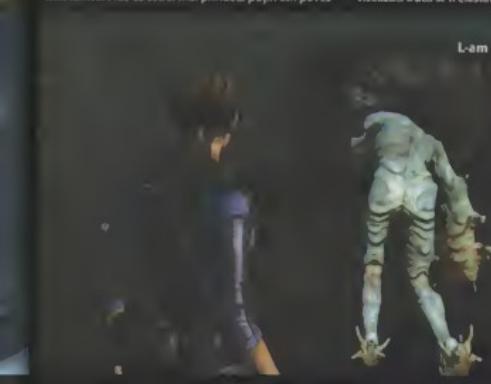


This is one wake-up call which was long overdue... Fine work.

te și mai dezlegai și cîteva mistere. Există în Revelation un moment care mi-a dat speranță cum că același lucru se va întâmpla și aici, dar, din păcate, opriținea nu apare. Portița ce și-a lăsat-o este însă atât de bine subliniată și se potrivește atât de perfect în tipare, încât eu cred că au vrut să construască alternativa. Însă nu au mai avut timp sau banii. Poate un DLC gratuit? Vorbă măslău visează... Dacă ar fi existat, jocul ar mai fi primit un 0.5 la

notă. Așa, trebuie să se mulțumească doar cu un (aproape) 8, iar eu, doar cu o două trece numită New Game+, în care îți păstrezi toate upgrade-urile, dar și toate armele găsite. În acest mod, plus infernal, jocul se transformă din nou și devine un thriller-tactic foarte bun. Descoperi alte arme, alți monștri, noi upgrade-uri, noi strategii. Buni! Dar doar în anumite condiții, minus porțiunea penibilă cu Chris. ► nev

L-am mințit cu televizorul.



## VERDICT

LEVEL



- în domeniul cincelei, jocuri
- cele cîțiva puzzle-uri, New Game+
- amuzant - șefur
- interesante - șefur
- proasă pe jocuri
- proasă pe jocuri

### PE SCURT

În lăsovăță, Revelation nu este un Resident Evil în stil clasic. Este însă un joc bun, un conigoiul său fiind că îl înțelegești destul de ușor.

79

Cine?

Producător

De-Unci

Oferă set

CERINȚE MINIME

Memorie

### ALTERNATIVA DEAD SPACE

Sunt multe jocuri în genul spatiului, ambițioză cu cale macară, fără să se potrivește celălalt cu consumul săptămânal și dezastru și dezastru care-i ceară.



# STAR TREK THE VIDEO GAME

Zvonurile despre asimilarea mea sunt puțin exagerate

**N**u vă luati după subtitlu. Nu există borgi în nouă Star Trek. Există doar Kirk Cel Tânăr, Spock Cel Tânăr, vreo călăru vulcanian și o legiu de gășteri spațiali pe care sigur vă-l amintiți din episodul cu una dintre cele mai dubioase confruntări din istoria filmelor SF. Cred că atât ghicăt, este vorba despre ACEL episod din The Original Series, în care căpitanul Kirk se războiește cu o reță suspecță care, din profil, aduce puțin a Testoșă Ninja. Așadar, subtitul n-are nimic în comun cu se înțämpă în joc și în articol. L-am folosit pentru că mi l-a sugerat Andrei și mi s-a parut amuzant, chiar dacă nu prea potrivit situației. Repet, nu există borgi în nouă Star Trek, deci aveți cu un motiv în minus să îl jucăti. În plus, nimănui ar fi putut prezice exact ce s-ar fi întâmplat în cazul în care căpitanul Kirk ar fi făcut Primul Contact cu rasa Borg. Cel mai probabil, ar fi avut loc un duel al voințelor, din care supercăpitânul ar fi ieșit victorios, iar toată rasa de ciborgi ar fi început să-și bombeze pieptul, să vorbească sacadă și să reprogrameze supraveghetori de la Bacalaureatul Borg. Eventual, să asimileze „the old fashion way” extra-

terestre de toate formele și culorile în numele cooperării pașnice dintre seminții intergalactice ale viitorului tehnologizat al Universului.

## Wha?

Ați observat, desigur, că până acum căteva luni aveam două filme Star Trek și nici măcar un joc ca la carce. MMO-ul Star Trek și DAC, un titlu pentru XBLA, nu se pun la socoteală, mă gândesc mai degrabă la un movie-in-standard, cu acțiune next-gen, bloom, explozii, scenariu subțirel și o căntă de QTE-uri. S-a creat, astfel, o intrerupere, un gol, mai exact, în continuum-ul spațiu-timp-top-10-marketing. Dintr-o grăv eroare de judecătă, golul a fost umplut doar după apariția celui de-al doilea film plasat în universul restat, reîmagineat și reinventat de J.J. Abrams și scenariștii secolului XXI. Între noi vei vorba, deși prefer în continuare universul cel vechi, cu serialele lui de vârstă a treie și cu jocurile lui cele prăfuite (A Final Unity, Judgement Rites și 25th Anniversary) rămân unele dintre quest-urile mele favorite și încă mai

butonele din când în când cele două Elite Forces), primul Star Trek „dirijat” de Abrams nu-a făcut de prost pe căi am crezut eu că va fi. Prima vizionare m-a lăsat puțin confus cu privire la sentimentele mele față de (revoluția Star Trek, însă la îndemnul lui Caleb (și fiindcă sunt un procastinator de prim rang), l-am mai urmărit încă o dată și am reușit să mă distrez copios. Încă nu l-am vizut pe al doilea, dar trag speranță că mă va mulțumii acum că știu la ce să mă aștept de la un Star Trek al mileniului Trei.

O reacție asemănătoare am avut și la întâlnirea cu Jocul Star Trek. Fiindcă nu-mi imaginam că o să-mi pie în mână curând, am citit căteva review-uri la data apariției și m-am speriat. Presa l-a distrus. M-am speriat și mai tare când Kimo m-a rugat să-l mai bat un cui în coscuță și să-l scriu review-ul pentru prestigioasa revistă Level. Mă așteptam la o experiență de-a dreptul dureoasă, la ceva reacții fizice violente și, în general, la multă, multă muncă de salahor. A fost greu până m-am apercat de el. Nu ștui ce-s-a întâmplat, ori am devenit eu mai relaxat, ori n-am mai jucat ceva de prea mult timp (în-

mai multe, am fost cam lucrat la Politehnica), însă cele două ore petrecute în compania lui Kirk și a lui Spock nu au chiar o tortură. Au fost doar multă obisnuță, și în birou (l-am jucat pe PC-ul redacției, nu pe cel de acasă cum fac atunci când nu muncesc). Ele două ore de muncă cinstită n-au omorât pe nimeni. Cu multă menținere, „căteva” nu trebuie să depășească cifra de doi, deoarece de care parte a monitorului te aflat. De exemplu, munca mea cinstită și fuzerul nemilos al cărui omul Kirk au redus la tăcere un regiment de velocimi interdimensionale și țestoase ninja spațiale.

## Cine-a pus șopârla-n drum...

Un experiment vulcanian cu un device ultrapotent îl rază când laboratorul de testare este invadat de răboinicul speciei Gorg, care dispăr cu un jucător hiper-tehnologizat incredibil de complex care, surpriză, poate fi folosit cu deosebită eficiență în domeniul militar, deși închipuialul initial era să transforme o planetă pentru poporul vulcanian rămas fără adăpost în urma evenimentelor din primul film Star Trek. E cludat să vezi cum o șopârlă care s-ar simți mai confortabil fugăriind libelulele în junglele din Jurasic se teleportează cu ditamai Heliosul (dispozitivul testat de vulcanienii) în brațe în timp ce compatrioții săi mai puțin clănuși de natură să săie la tine și te împrejucă cu o flegmă verde ce spănează abundant din flinteile lor electronice. Însă, eu am o teorie. După cum am spus, episodul în care James Tiberius Kirk avea ocazia de impărtățit cu un luptător Gorg este întrat în legendă. Mai ales scena de luptă, pe care-o urmăresc de fiecare dată când încerc să amân vreo treabă și mă trezesc pe YouTube fără un scop bine definit. El bine, un filmulet de promovare a jocului nălăcrinat pe William Shatner, acum un pensionar bucalat cu o figură de bunicut benedictiv al Erei Spațiale, jucând Star Trek cu mai vechiul lui prieten Gorg, o nămetenie de om îmbrăcat într-un costum care prin anii '60 ar fi reprezentat cea mai înaltă cultură a efectelor speciale. La un moment dat, cei doi vecini înamică se încalzează ca-n vremurile bune. Penele canapelei zboară în stânga și-n dreapta, lui Kirk îl picnește o vertebrală, Gorgul acuză dureri de spate... delicios. Mi s-a părut foarte amuzantă scenă și în mod sigur n-am fi avut parte de ea dacă un CEO n-ar fi vrut să îmi scoată niște bănuți de buzunar dintr-un joc de promovare a unui film. Astăzi, teoria mea cu privire la alegerea speciei Gorg ca antagonist în joc spune că producătorii au decis să ne as-



Miracolul multiplayer-ului cooperativ!



aceiași și aceiași inamici reptilieni plătitorii (plus vreo cățiva umanoizi infectați de un virus pe care-am uitat dea cine și cum l-a răspândit) preț de vreo zece ore, căci durează jocul.

## Fazer, frate!

Iarăși nu mi îl pot abține să trag concluzii prea devreme în articol, dar faptul că Star Trek Jocul nu este o tortură este unul dintre foarte puținele lucruri decente pe care le pot scrie despre el. În primul rând, Star Trek





Noapte bună, dulce print...»



este infestat de bug-uri. E mai hardcore decât o lasagna klingoniană. Nu pare aşa la început, chiar mă întrebam și eu ce-au consumat oamenii care s-au plâns de buguri, însă n-a durat mult până am rămas blocat într-un lift pentru că pathfinding-ul tovarășului Spock a fost scurcuitat de o boală venerică andoriană și urechea lui a început să se învârtă ca posedat de loc. A mai fost interesant când hoineaream pe o hărță destul de măricică (ocasional), Star Trek dorește să fie mai mult decât un shooter de coridor și m-am întors în punctul în care m-am spawnat la începutul misiunii. Surpriză, s-a declanșat din nou bineficiul și a trebuit să urmăresc din nou cutseen-ile introductiv ai misiunii. Fără „actori”, că-i căsăpsem pe toți. Am râs mai cu poftă decât atunci când Spock s-a blocat într-un zid și a început să repeze la neșfărț moanwellul lui Michael Jackson. Că mulțimea pe tricorder, căci jocul e 13+. Circul devine și mai interesant când ești cu sănătatea pe zero, iar Spock (sau Kirk, în cazul în care ai ales să joci cu vulcanianul) trebuie să te resusciteze. Și, atât ghicit, se învârte în jurul unei cutii. Atunci singura soluție e să dai un restart de la ultimul checkpoint, fiindcă ultimul dușman a căzut la datorie și nu mai are cine să te scape de chin, iar tu rămâni blocat între viață și moarte, în timp ce companionul tău controlat de AI rămâne blocat între masă și zid. Într-un final, am incetat să mai număr viermilorii care colțează sub învelișul dur și bloumat al lui Star Trek. Probabil aceste momente penibile pot fi evitate jucând Star Trek cu un partener uman, dar asta ar însema să vă învățați prostii. Adică să picălați un amic să dea banii pe joc. Ceea ce va fi o idee decentă doar atunci când prețul va scădea sub pragul de doi euro.

Dar să spunem că o minte luminată ca un cititorul revistei Level poate sări ușor peste legiuinile de bug-uri

dacă sub învelișul colțător il jocul îl așteaptă un miracol al gaming-ului. Eu, de exemplu, am sărit peste bug-uri, am sărit peste zecile de cutii din joc, am topit în cover în coperă până am început să mă simt ca un alergător al cursei imaginare de zece kilometri garduri, dar miracolul n-a sosit. Nu pot să spun că m-am chinuit groaznic cu el, căci oricător de mult aș vrea să par nemilos cu jocul, opt ore de Star Trek căștagă detasat în față a opt ore de săpă sub un soare arăzot. În principiu, Star Trek este un shooter la persoana a treia cu puțină explorare și vreo trei minujocuri repeteate ad infinitum. AND BEYOND! Producătorii l-au caracterizat, înainte de lansare, citez, „ca și când cineva ar fi grefat Metroid Prime pe Uncharted”. În limbaj de pomiculturii, oamenii s-au lăudat că au atotuș un văstar de Uncharted cu Metroid Prime, după care au așteptat cumințești să cu-

leagă roadele. El bine, ceva a mers prost, căci în loc de piersica gigantă și zemoasă în care gamerii de-abia așteptau să-l împingă dinții, le-au ieșit câteva corcoduge pe care, în cel mai bun caz, le poți folosi pentru a acri ciorba servită unchiului pe care nu-l îngheță nimenei din familie. Ca să nu cinstis, ocasional Star Trek încearcă să fie mai mult decât un shooter de coridor și îți propune obiective secundare, precum și căi alternative de abordare a unui nivel. De exemplu, puteți căpăta experiență în plus dacă îl parașuiți pe cel cățăpaș vulcanian și omenei Infectați care se repetă la voi din cele mai intunecate colțuri ale nivelului. Din când în când, ca obiectiv secundar, desigur (metoda Rambo e oricând o soluție), îți se cere să îndeplinești misiunea evitând să fi detectat de forțele inamică, iar dacă se întâmplă să căști ochii (mi-a plăcut că nu-ți marchează nimănii cu săgeți gigantice și strălucoare gurile de aerisire sau alte ascunzători), te poți strecura printre dușmani folosind căteva rețete ceva mai sligure. Mai dezactivezi o turelă, mai scazezi o consolă, mai adormi un Gorn, XP-ul curge, iar timpul trece mai ușor... A, era să uit, pentru diverse acțiuni (cum ar fi scanarea cu tricorderul a diverselor obiecte mai clădate din petjal, precum și rezolvarea pe căpucină a unor situații) primiți puncte de experiență pe care le puteți investi în căteva upgrade-uri pentru echipamentul din dotare. Am vrut să-mi demonstreze mie că pot termina jocul fără să fac un singur upgrade. Însă o modificare care îmi mărește raza de acțiune a tricorderului (scula universală care deschide usi, trimite SMS-uri, face omițări și sparge coduri fede-

### Jurassic Park.



nu-i încotro cu oricei și să a dovedită fi foarte utilă. Înțeleg că am putut mori să termin o misiune pe moartea mea. Nu mă puteam apropiua de o consolă fără să detectezi (sau nu mi-am permis reflexele), drept urmare am upgradat tricorderul și am reușit să o sparg de la distanță confortabilă fără să alertez sopările ce patrulează în jurul obiectivului. Drigut. Dacă bug-urile pot să fie mai sus nu mi-ar fi băgat beje în roate și ar fi rezultat ceva mai multă diversitate, probabil m-aș fi bucurat mult de această față a Star Trek-ului. În schimb, după câteva sesiuni de stealth și exploreare, m-am plăcutit să tot scanez ca nebunul fiecare fir din praf și am preferat o abordare mai bărbătescă, chiar clobînească de-a dreptul. În încercarea de a termina mai repede jocul. Există și câteva secțiuni de acțiune spațială, în care încinge tunurile și lansatoarele de torpile cuantice sau ce mama naibii sună petele cele albastre care les din orificile lui Enterprise, dar mi s-au părut onibile și fără rost, deci nu voi mai menține de ele în continuare. În rest, avem de-a face cu un shooter sub-standard care plutește într-un echilibru fragil între dezastru și mediocritate. Din nou, nu e chiar atât de prost, dar faptul că nu e o tortură nu înseamnă că ar trebui să scoată 50 de euro din buzunar, mai ales în condițiile în care dacă îți se face chef de un action/shooter „cinematic“ la persoana a treia, tot ce trebuie să faci e să închizi ochii și să dai un clic, sigur vezi nimere unul mai bun și mai lețin. În mai puține cuvinte, am căzut într-o senzație care am trăit-o altădată de Colonial Marines. Cu două excepții. Una bună, alta mai puțin bună. Unu: Star Trek n-a beneficiat de un asemenea hype precum Colonial Marines, deci e puțin probabil să fi crunt dezamăgiți de el. Punctul doi (care nu lucrează în beneficiul lui Star Trek), având în vedere că aveam de-a face cu un joc după un film care-a resetat universul Star Trek, mi-a fost putin greu să simt ceva pentru personajele principale (Kirk și Spock aflați la prima întâlnire). Oricără de prost ar fi un joc, nostalgia de a controla sau de a întâlni un personaj (cum a fost Bishrop în ACM, de exemplu) extrem de familiar te mai imbunătățează jocul. Or, în Kirk fără burtici și un Spock fără figură și vocea lui Nimoy nu-mi spun foarte multe. Probabil, după vreo cincisprezece filme și cel puțin un serial, lucrurile o să se schimbe puțin, dar Chris Pine și Zachary Quinto mai au de jucat în Star Trek-uri până să trezească ase-

menea nostalgiei ca Shatner și Nimoy.

Probabil singurul lucru care poate fi lăudat fără să se răzbune pe timea eguală după primul sfert de oră este voice acting-ul. Nu l-aș numi excepțional, dar este bine făcut și convingător (în limitele stabilită de scenariu, desigur). Voile aparțin actorilor originali, care și-au făcut datorie într-un mod profesionist, dar dacă astăzi e singura voastră cerință de la un joc, îți putea la fel de bine să luai un controller cu voi când mergești la cinema și să apăsați pe butoane în ritmul acțiunii de pe marele ecran.

Voi încheia după tipic sfârșindu-vă să vă păstrați bănuințul pentru căvei merită atenția voastră. Faptul că nu mi-am dorit să fiu pe câmp, cu capul descoperit, cu

sapa în mână, băut de soare și de vechil în loc să joc Star Trek nu înseamnă mare lucru (am primit o versiune de review, deci n-am luat în calcul și posibilele regreturi de ordin financiar pe care le-aș fi putut avea) și nu e un motiv destul de puternic să scoată din buzunar treizeci de euro. Dacă ești un individ relaxat, te dai în vînt după Star Trek, colecționezi orice lucru care-a avut o călătorie de legătură cu universul Star Trek și nu te-ai plăcut de shotoare până acum, poate merită să aștepți să reducă substanțială, de către puțin 80%. Până atunci, poți încerca să-l înveți Elite Forces 1 și 2, două FPS-uri excepționale plasate în universul post-Picard, mai exact pe Enterprise-ul comandat de căpitanul Janeway. ▶ cIoLAN



Sinusoida mare și sinusoida mică.



## VERDICT LEVEL

|  |                   |
|--|-------------------|
|  | ► Voice acting-ul |
|  | ► prea multe      |

### PĒ SCURT

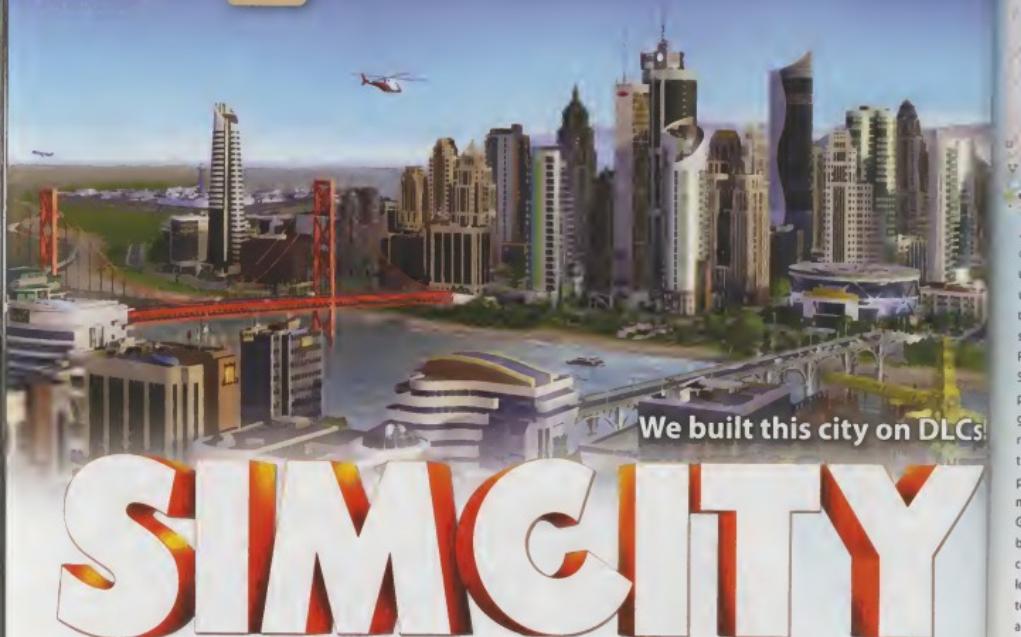
Nu povestă absolut nimic dacă îl ratuci, dar căcă variori tău în devenire al mondul univers.

|                |                |               |              |
|----------------|----------------|---------------|--------------|
| Géni           | Producător     | Editor        | Distribuitor |
| Oferător       | On-Line        |               |              |
| CERINȚE MINIME | Processor Dual | 4 Memorie RAM |              |

**ALTERNATIVA:**  
**STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCES**

Shooter Star Trek ca la carte.

7.4



We built this city on DLCs.

# SIMCITY

**D**acă cineva mai speră în spiritul creativ liber și jucăuș al studiourilor aflate sub aripa Electronic Arts, atunci îl invidează optimismul copilaresc. Nu vreau să fiu înțeleas greșit, nu contest calitatea tuturor francizelor stămpilate EA sau originalitatea și executarea cîtoră titluri ancorate în istoria gaming-ului. Gândiți-vă puțin la Dragon Age și la continuarea teribilă, băntuită de o consolidare grotescă – de o clopărîre teribilă a tuturor elementelor bune din primul joc. Nu reprezintă un secret faptul că cei de la EA și-au căstigat infamia goanei după pesos, goană dispreutată de majoritatea devorătorilor de jocuri, sătul de rebuturile regurgitate în cantități considerabile preste pe piață mucegăită. Poate aveți stomacul sensibil ori nu sunteți iubitorii unor descrierii atât de... gastrice, însă dezamăgirea provocată de cel mai nou membru al familiei SimCity mă impinge spre asemenea exprimări urâte. Cauzele sunt multiple, dar majoritatea oscilează în jurul noțiunilor de simplificare și sufocare a oricărei urme de sofisticare existente în gameplay. Aceste multilateri sunt evidente în ochii „veteranilor” și mai mult decât supărătoare pentru cei aflați la primul contact cu un city builder, căci ele îngădesc acțiuni naturale, elementare. Pe lângă toate acestea, SimCity a avut parte de un fiasco total la momentul lansării. Se pare că EA nu a luat în calcul propriul DRM diavolesc always online, impiedicându-le jucătorilor accesul la o experiență singleplayer din cauza problemelor de conexiune cu serverele principale. Cam ce a păti Bilzii cu Diablo 3, dar înzecit mai grav: serverele EA picau într-o veselie, corupând sau pierzând definitiv salvările – de fapt, ni-

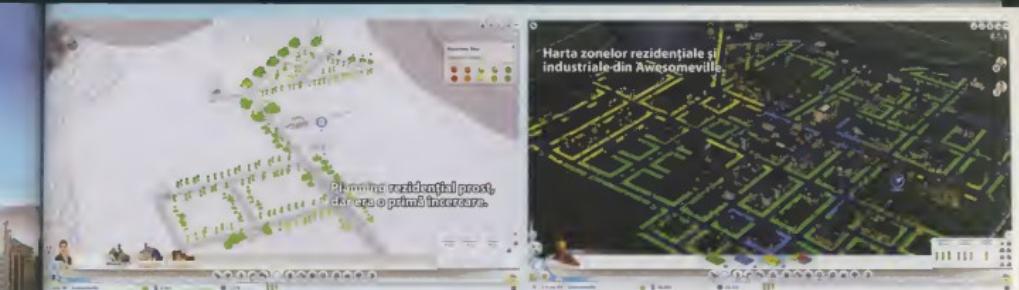
meni nu a putut juca noul SimCity la momentul lansării fără a-și smulge părul din cap, din pricina unui sistem de protecție online cretin. Cei de la EA/Maxis au evitat cu orice preț o comunicare deschisă privind alegerea acestui tip de DRM, până când un grup de moderi descoperă faptul că jocul poate funcționa perfect și în absența unei conexiuni permanente asincrone. Eat it, EA! Brusc, Lucy Bradshaw, director executiv la Maxis, ieșe în fată și recunoaște optionalitatea modului always-connected, dar, vezi Doamne, milă de jucători aplaudă sistemul cu lacrimi în ochi, deoarece vizionarea unel rețele globale de orașe interconectate nu ar fi fost

posibilă altfel. Apărut, toate jocurile care fac o diferență clară între single și multiplayer comit o greșeală imensă. Cine ar fi crezut?

## SimCity, baby, tu ești?

SimCity-ul anului 2013 este departe de versiunile anterioare. Bucla de timp, întinsă peste o decadă, nu reprezintă singurul factor distinctiv; în schimb, modificările aduse de vizionarea epocii moderne asupra gaming-ului au transformat un city builder hardcore într-un joc eminentamente casual. Maxis consideră că orice include rădăcina „Sim” în nume trebuie musai să fie





, „Fairhip”, „Ecocool” și „Easilly”. Jucătorii moderni vor ceva drăguț, ceva hipcoolsilly! Jucătorii din prezent căută o mecanică către care să poate de simplificată, preferabil una care se joacă singurul! Jucătorul anului 2013 adoră televizorul orându-se, chiar și pe consolă, așa că de ce nu s-ar transforma cu totul într-un telespectator, în fața PC-ului?! Din acest punct de vedere, aș putea să jur că SimCity a fost gândit strict pentru publicul newyorkez purtător de pălăriile fedora. Deși nu pot nega încrângitura dintre designul francizelor SimCity și Sims, stilurile și lumile celor două jocuri nu au mai intrat niciodată în coliziune atât de puternic. Din foarte multe puncte de vedere, jocul unei serii este binevenită, look-ul modern, inspirat din aspectul curat Google Maps, emanând stil și clasă. În orice caz, schimbările estetice sunt infinit mai puțin importante decât cele ale mecanicilor de joc, punctul unde Maxis a lăvit o lovitură directă cu Clocanul Simplificărilor. Toate aspectele privind economia bazată pe servicii sau industrie au fost „fuzilate” într-un profil dinamic, dar ultra-automatizat. Micromanagerul a fost înlocuit cu plōping-ul („Plot”), în limba engleză, este un termen onomatopeic, ce imită zgornoul unui pleoscăt de apă), singura grija a jucătorului fiind locația perfectă pentru următoarea lui clădire. De fapt, planificarea locației reprezintă 90% din strategie eficientejor orasului. O particularitate a seriei a fost dintotdeauna construcția instantaneu, trăsătură ce reduce semnificativ durata necesară expansiunii. Pe deasupra, simularea permite accelerarea timpului, în trei trepte de viteză distincte, numai că răchiuina mea, direcționată împotriva simplificării forțate, nu are nimic de-a face cu dinamica jocului – la urma urmei, SimCity nu a fost prezentat cu sprijinulene înkruntante și sudore pe frunte, căci nu se

### Primăvara găzduștilor și assistenței blondă.



pune problema unui joc strategic pe ture, ridicol de dificil. Dimpotrivă, chiar mă bucură direcția artistică luminosă, imaculată și ritmul neîngădrat al gameplay-ului. Totuși, aşteptările mele din partea producătorilor depășesc cu mult rezultatul acestui reboot de serie, în special atunci când sunt aduse în discuție inovațiile, sau, mai degrabă, lipsa lor. Din nefericire, mi-au trebuit patru ore și numai două zile intense de joc pentru a realiza limitele noului SimCity. După alegerea unei zone populare, din lista de „lumi” active online, am îmbrăcat hainele de primar și, fără să pierd vremea, am pleoscăt primul oraș pe o parcălă conectată la calea ferată, cu ieșire la mare. Legăturile de transport cu orașele vecinilor, pe șosea, apă, cale ferată sau aer, sunt esențiale, aşadar, și jocul mereu cont de amplasamentul noii urbe. De asemenea, jocul indică, prin in-

termediul unei interfețe intuitive, bogățile subterane sau cantitatea de apă potabilă din sol, elemente importante pentru viitorul proces de dezvoltare economică și creștere a populației rezidente. Nu există o poveste în SimCity, așa cum nu există o campanie principală, însă un tutorial comprehensiv te poartă cu pași mici în inima minuscule a sandbox-ului. Spun minuscule, deoarece parcursul tutorialului echivalează lejer cu asimilarea întregii capacitați îmbutilează în cisterne de potențial ludi acel recente producții Maxis. Bun, odată aleasă o parcălă plină de materii prime, orașul trebuie conectat printr-o șosea la rețeaua de autostrăzi, apoi stabilite zonele principale, împărțite în trei categorii de bază: Residential, Industrial și Commercial. Deși engine-ul GlassBox permite trasarea de străzi curbate, planificarea cartierelor în unghiuri drepte rămâne cea mai eficientă metodă de maximizare a spațiului disponibil, alternarea zonelor rezidențiale cu cele comerciale asigurând evoluția unor centre urbane împuñătoare și curate, căci timp sună înțele dinstanță de zonele industriale. Eu am împărțit orașele în segmente egale, destinate individual industriei poluante, comerțului și spațiului locuibil, trasând cvasalte din asfalt. Șoselele sunt singura unitate conexă, transportând totodată pietoni, autovehicule, energie electrică, canalizare și apă potabilă. Nemulțumirea mea legată de simplificarea exagerată a jocului începe să devină evidentă, nu-i să? Pe deasupra, tot șoselele influențează tipul de construcții din zonele adiacente – mai exact, densitatea drumului stabilește magnitudinea clădirilor ori valoarea terenului. Nu apreciez această decizie de design, întrucât subțiază drastic plăcerea amenajării și microgestiunii orașului, adică tocmai punctele forte din primele jocuri SimCity. Duse sunt vechile formule matematice complexe de urbaniza-





Harta intregii regiuni.

zare accelerată și eficientă, noua mecanică convertind procesul într-o activitate la fel de cerebrală precum agricultura din FarmVille. Singurele momente de "micromanagement" vin odată cu cerințele individuale ale unor simși, îndeplinirea obiectivelor secundare adăugând un plus pe față de reputație și un bonus în vîstirea primăriei.

## Activități radumazăresciene

Locuitorii unui oraș real au nevoie de locuințe, utilități, locuri de muncă, securitate și sănătate, servicii, transport și, desigur, spații amenajate destinderii. SimCity acoperă toate aceste cerințe, așezându-te pe tine, jucătorul, în fotoliul unui primar atotputernic, ținut în frâu numai de limitele bugetului. Între cheltuieli și profit există un balans precar, balans pe care l-am înțeles pe deplin abia la la patrulea oraș. În SimCity, totul costă simoleons, indiferent că este vorba de întreținerea unui tun cu apă potabilă sau de amplasarea unui landmark aducător de turiști. O economie bazată în totalitate pe exploatarea resurselor naturale va ajunge, inevitabil, la un colaps general, cauzat de epuizarea respectivelor bogății subterane. Din această cauză, orașele pot fi specializate acum într-o anumită direcție, aducătoare de profit pe termen lung. Cultura, turismul și jocurile de noroc sunt inepuizabile, locuitorii orașelor vecine cheltuind o grămadă de bani pentru serviciile unui Las Vegas virtual, cu o infrastructură dezvoltată și o sumedenie de obiective turistice monumentale.

Sectiile poliție și stațiile de pompieri numeroase, împreună cu un serviciu de ambulanță eficient, asigură stabilitatea socială necesară, iar investițiile massive în educație garantează servicii hi-tech, de vîrf. Simșii, milii locuitorii ce mîșuna prin furnicările urbanizate, au un nivel de mulțumire influențat direct de siguranță și calitatea vieții lor orășenești, fiind dispusi să arunce cu bani în stânga și-n dreapta, dacă au unde și pe ce.

Practic, totul depinde numai de vizionea jucătorului. Cum spuneam mai devreme, valoarea zonelor trasate de-a lungul șoselelor trebuie menținută la un anumit

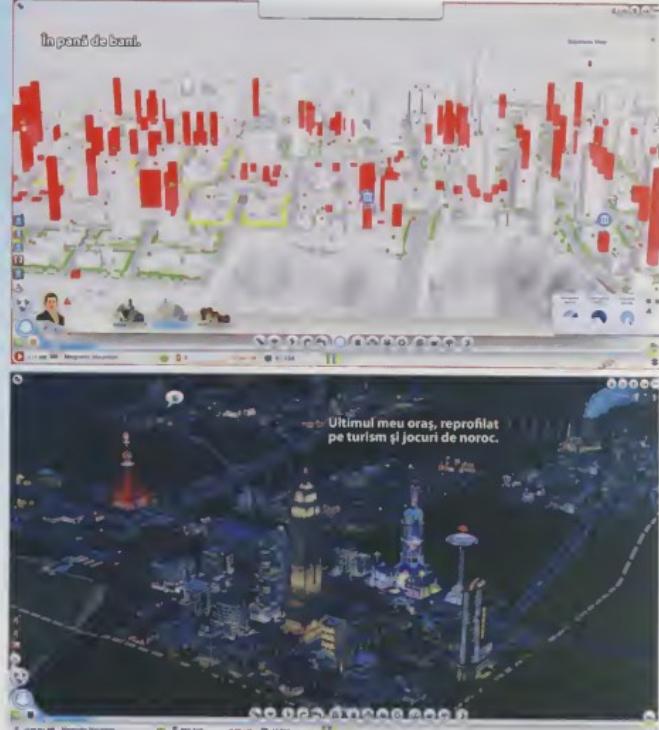
nivel: terenul prea scump nu atrage simși din clasa de mijloc, rezultatul direct fiind o pernurie de cetăjeni dispusi să muncească și să plătească taxe. Sistemul funcționează ciclic și sună mult mai complex descris în cînd decât privit în toiu desfășurărîi, căci SimCity transformă toată migălălia radumazăresciană într-o activitate atât de simplă și „streamlined”, încât devine anotă. Una din schimbările pozitive aduse jocului este modulararea clădirilor. Mai exact, majoritatea structurilor „pleoscăite” pe harta orașului sunt modificabile, grație posibilității anexării unor module suplimentare.



O clinică de cartier devine coșcoțeameția spitalului prin adăugarea unor camere de gardă sau cumpărarea unor noi ambulanțe. Excesul de vehicule utilitare, energie și materii prime nu dăunează niciodată, orice surpus putând fi vândut către orașele vecinilor. Atât, costurile de întreținere riscă să devină mult prea mari, năruind întreg balansul finanțelor. Totuși, banii nu sunt centrul universului urban, alți factori importanți în definirea calității vieții jucând un rol major. Poluarea, de exemplu, este un dușman teribil al oricărui primar, așa că țineți cont unde amplasăzi zonele industriale, surgerile adunate în sistemul de canalizare sau gropile de gunoi. Înțină departe de locuințe și sursele de apă potabilă, chiar și energia nucleară este lipsită de riscuri majore. Nu absentează nici clădirile dezastre naturale, tornadele ori cutremururile având un potențial distructiv groaznic. Din punctul de vedere al realizării tehnice, SimCity nu are probleme sesizabile, iar interfața se apropie de perfecție. Pe lângă calitatea estetică desăvârșită și posibilitatea de utilizare nelngădătă, noui sistem de hărți specializeze face din monitorizarea gradulului de poluare sau administrarea infrastructurii o joacă de copil. Cromatica folosită îmi aduce aminte, parecum, de Mirror's Edge, dar se potrivește perfect cu rolul adoptat. Finalmente, marea găselină rămâne proiectul comun, realizabil numai prin participarea tuturor jucătorilor dintr-un anumit areal. Prin împărtirea resurselor, puteți construi un aeroport internațional sau chiar o Arca futuristă, educătoare de venituri substanțiale. Păcar că cei de la Maxis nu au fost mai darnici la capitolul inovației; puteam avea un city builder perfect, fie el permanent online.

## DLLLLLLC

În schimb, am primit un MMO casual, cu feeling de producție destinate rețelelor sociale și elemente importante puse la dispoziție numai prin DLC-uri scumpe. Pe scurt, un joc semi-retardat. Cum era de așteptat, multe dintre cele mai spectaculoase componente din SimCity trebuie achiziționate prin Origin, ridicând valoarea totală a jocului la aproximativ 80 de euro. Versiunea standard nu include parcourile de tracțiuni, sediul supereroilor sau multe dintre landmark-urile faimoase. Practic, ediția obișnuită a jocului vine cheală în cap, cerând bani încă din meniul principal.



Îmi este silă de această gălănie abjectă, așa cum mi-e greață de DRM-ul always-connected introdus numai dintr-o dorință obsesivă de control al jucătorilor. Pe bune, EA se asteaptă cununa la bani în plus din portofel, în timp ce o companie auto japoneză își face reclamații în menu? SimCity a fost o frânză serioasă, cu jucători devotați și un nivel al complexității strategice fantastic (vizitați <http://www.vice.com/read/the-totalitarian-buddhist-who-beat-sim-city>, pentru un exemplu concret). Zece ani mai târziu, am primit un joc colorat, aspectuos, pe aclocui halos, dar mult, mult prea neevoluat, ținând cont de costurile producției. Problemele legate de conectivitate au făcut din lansare un fiasco, iar lăcomia, graba și lipsa unei vizinii solide nu au ajutat deloc la vindecarea rânilor. Mă declar profund dezamăgit de SimCity și sper din inimă ca acest reboot/rebut să fie o învățătură de minte pentru Maxis. ▶ Aidan



## VERDICT LEVEL

**+** Jocul este foarte bun și are multe posibilități de personalizare.

**-** Lipsă de inovație, prea puțin forme de fizică, angajament în mod exagerat, corectitudinea poate fi deosebit de slabă.

**+** Încă de moment, prea puțin forme de fizică, angajament în mod exagerat, corectitudinea poate fi deosebit de slabă.

**-** Lipsă de inovație, prea puțin forme de fizică, angajament în mod exagerat, corectitudinea poate fi deosebit de slabă.

**PE SCURT**

Maxis și EA merită o mulțime multă mai mare, decât este lăsată de prima impression. Deși atenția este pusă pe elemente esențiale doar în modulă, poate fi deosebit de slabă.

SimCity / EA Studio Production - EA Studio

Maxis / EA Studio

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD FX-6300 | Memorie: 8GB RAM | Video: NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon HD 7870

**ALTERNATIVA: CITIES XL**

Este cel de la Firaxis Games care o direcție clară în sensul oferirii unor jocuri mult mai bune. Multe astăzi, nu ești prezent la Cities pentru a experimenta city-building hardcore.

Fost-am conchistador  
pentru o zi...

# EXPEDITIONS CONQUISTADOR

**A**m fost atât de entuziasmat atunci când am aflat de ideea din spatele titlului (carn neșărat) Expeditions: Conquistador, încât am și cerut să-mi fie repartizat, deși nu-l luan semănături la puricat defel. Mi-am spus că o asemenea oportunitate nu se pierde, chit că era un pariu în orb. În primul rând, am o slăbiciune pentru tbs-uri și, deși mă impac bine cu dragonii, prințesele și regatele imaginare din Heroes, Age of Wonders sau mai noul King's Bounty, am simțit întotdeauna că genul ar găsi un larg spațiu de manevră în contexte istoric reale. Iar în al doilea rând, localizarea în timp și spațiu au venit în-

tâmpinarea unei mai vechi fascinații personale: descoperirea Lumii Noi și, sanguinic și meridional fiind, mai cu seamă a Americii Centrale și de Sud.

### Nota bene istorică

Perioada de care vorbim e puternic împregnată de romanticism brutal și de crizume poetică, rezultat al distanțării în timp și ai romanărării unor toposuri istorice (conchistador, sălbaticul nobil, El Dorado), dar discret valorificată astăzi de mediu artistic și de industria divertismentului. Înălțarea culturală și ideologică dintre cele două filoane sociale (pe de o parte catolic-ibericii,

pe de alta populațiile pre-columbiene) este subiectul a mai puține creații literare sau cinematografice decât ale războalelor culturale similare. Nu mai amintesc despre Noua Spanie, entitate imperială care ocupă timp de cîteva secole mare parte a teritoriului celor două continente americane, dar care este o prezență palidă în discursurile artistice care încearcă să cartografeze relațiile coloniale și implicatiile politice, sociale și culturale ale Imperialismului european.

Din cînd în cînd, exotismul temei irumpe în forme mai mult sau mai puțin şablonarde (vezi 1492 de Ridley Scott sau The New World al lui Terrence Malick), dar nu



**Rebel Assault**

avea de-a face cu un curent care să o disece metodic și consistent. Jocurile se conformată timidității generației nu-mi amintesc; altă încercare notabilă de a explora perioada în afara de Theocracy, joc de strategie destul de solid, dar lansat acum mai bine de 10 ani. În rest, Tomb Raider și alte asemenea ficțiuni sensaționaliste nu fac decât să profite superficial de cadrul material al rămășiștelor culturilor indigene: un templu aici, puțină junglă acolo, câteva osenimile ale vreunui explorator sau ale victimelor sacrificiilor, iar nădejdele exotico-mistică a fost aruncată, fără a se intra cu adeverat în problematica colonială.

E dificil de stabilit care sunt cauzele acestei frigidități. Mă îndepărta de explicațiile de ordin psihologic sau practice ce se vor auto-evidente, precum reprimarea vinei sau îmacusarea voluntară a unor grozăvii. Cred că un motiv foarte important este acesta că stăpânilarea coloniilor spaniole s-a fărămat și destămat de facto mult mai devreme (la începutul sec. XIX) decât în cazul posușilor britanice sau franceze, de exemplu. Ca atare, deși moștenirea imperială e încă suficient de evidență în teritoriu, dimensiunea geopolitică și influența culturală la nivel mondial a teritoriilor „spaniolizate” a fost brusc gătuită exact în zorile dezvoltării comunicărilor, când extinderea internațională a devenit vitală pentru asigurarea prestigiului unei culturi.

Defuncta Noua Spanie s-a refugiat în umbra Marii Istorii a ultimelor două secole, iar momentul ei fondator (colonizarea spaniolă din sec. XV) s-a înșinut în marginile discursului artistic ca jolly-joker de neignoranță, dar rareori în centrul unei reflectări profunde. Cultura de largă circulație nu s-a sincronizat la modul scrupulos de a sparge bariera unui existism convențional și de a încerca sistematic abordări intelectuale sau măcar novatoare estetice, chit că nu neapărat valide documentar. Nu că ar fi inexistente, doar că n-au făcut curent.

**Terra incognita**

Toată expunerea de mai sus are rolul de a sublinia meritul celor de la Logic Artists, care nu numai că și-au ales un cadru de desfășurare inedit – primele decăde după călătoria epocală întreprinsă de Columb –, dar au

căutat nivelul de diplomație; cu căt mai mulți soldați, cu atât mai ridicat profilul militar), dar și combinația de trăsături de caracter ale oamenilor tăi. Rămâne la lăudul uneia te dacă îți organizezi un comandă umanist, animat de interese etnografice și culturale (primal val de misiuni creștini au Ingleșii să învețe dialectele locale, să compileze mitologii băstinașilor, să inventariate stîlul faunei și florii necunoscute) sau te vei erija într-un satrap care vede băstinașii ca pe niște animale puțin mal evolute, necivilizate (adică pagâne), custodi insignificanți ai resurselor naturale și artefactelor ce revin de drept părți cuceritoare.

Fiecare potențial membru are un trecut detaliat într-unul sau două paragrafe, menite să te edifice în privința motivațiilor, aspirațiilor, obștesilor sau complexelor lor; aceste note biografice nu au o influență directă în gameplay, dar sunt atât de viu creionate, încât nu am rezistat să nu-mi alcătuiesc grupul cu cea mai nerupință subiectivitate. Nu am putut să-l rezist unei anume Mercedes Vallenite, Tânără melancolică cu ochi de smârghid care fugise din mănăstire la 13 ani din cauza pașunilor bolnăvicioase pentru mituri și ocult; n-am putut-o îlăsa cu ochii-n soare pe o anumă Bonita Blanco, născut cămășită și disperată propria frumusețe, renunțând la viața trăndavă de femeie de curte în favoarea uneia petrecută în sa, cu arcul în mână; cum mă puteam lipsi de Guillermo Pascual, din tată-n fiu în gardă personală a mamei mele, gata să mă urmeze orunde în numele unei loialități a săngelui și a părintelui?

Iar aici apar problemele. Pentru că fiecare persoană are trei trăsături de caracter de bază, iar acestea reflectă deseori complexitatea umană – vei avea sub comandă indivizi plini, dar și rasisti în același timp, pașnică, dar și incredibili de lacomă, toleranți religios sau etnic, dar narcisisti, și tot așa. E aproape imposibil să te încoragi doar de „buni” sau „răi”, astfel încât deciziile pe care le vei lua pe parcurs îți vor afecta în mod complex trupa din spate chiar dacă ai recrutat cu gândul la compatibilitatea interpersonajelor, dar aminte căci ai fost rob romanticului ca mine. Se va însă astfel o negociere continuă între constelația ta etică de lider, moralul subordonătorilor tăi, care depinde de multiple axe de interes, și nevoile concrete ale supraviețuirii într-un mediu ostil. Variabilitatea moralului e



## Your camp defenses held up

Your hunting party returns disappointed with a meagre catch  
Collected: Meat

You have received 1 Calabro - Insp.

Moral

Sacrifice days remaining: 1

Importantă în primul rând pentru buna exercitare a apăritiunilor fiecărui (bonusuri maximizate & co), dar și pentru a evita dezertarea sau revolta armată.

Să presupunem că peste o săptămână slabă apărătă, dar care dispune de resurse ce îți nu-ți tocmai privesc. Grupul tău se va împărți în două, unul pentru demarare și însugere la bunurilor, alții mizând pe onoare războinică sau corectitudine creștină. Indiferent de cum vei proceda, vor exista nemulțumi - dacă inclini spre masacru, cel violent sau rasăti vor jubila, pe cînd morala celor pașnici sau empatici va suferi, și invers. Să plăsim: resursele mai sus-amintite pot fi de natură alimentară, într-un moment în care duci lipsă acută de provizii încât unii indivizi n-au mâncat cu zilele; sau pot fi ferburile tămăduitoare când unul dintre oamenii tăi este în agonie. Fii consecvent unul „good alignment” refuzând să-i uciți și tălhărești pe amărăt și e posibil ca moralul să scadă atât de dramatic, încît să te trezești cu o rîzmerită a informațiilor sau cu expediționisti care-ți mor. Definitiv. Încadrezi asta la conducere luminată (moral) sau la management dezastruos?

E drept că situația deosebit de complexă și problematică de mai sus, deși perfect posibilă în joc, este unul dintre cele mai „fările” concursuri de circumstanțe ad-

verse care să-ți destabilizeze barometrul etic. Există soiuri, maiales mal tarziu în joc, prin care poți ieși băsma curată și minimaliza satisfăcător pierderile – îi poți convinge pe săteni pe cale diplomatică să-ți cedeze o parte din bunuri, de exemplu. Dar evenimentele aleatorii, de la ambuscade până la otrăviri accidentale, de la furtul de resurse plină la zile consecutiv proaste de vânătoare, combinate cu selecțarea unui grad crescut de dificultate, te pot pune suficient de repede și de cles în față unor asemenea situații limită, încât jocul să devină extrem de provocator, iar dacă ai dezactivat și salvările manuale...

**My way**

În ceea ce mă privește, am intrat în pielea unui nobil Italian ce-l căciă pe urme genovezului Columb, organizând cu fonduri și personal



spaniol o temerară expediție de factură umanitară în Lumea Nouă. Mi-am propus să joc rolul comandanțului cu vederi largi și înțim mare, mai degrabă curios decât rasist, credincios fără hababuție; în același timp, nu mi-am dorit să derapsez nerealist de pe orbita acelui timp, aşa că mi-am reprezentat o atitudine prea permisivă, care ar fi fost anacronică. Am acționat, astfel, în conformitate cu ceea ce ar fi fost de așteptat de un lider de expediție al acelor vremuri: n-am ezitat să pedepsesc un raid de intimidare al localnicilor, le-am permis oamenilor mei să devalizeze necropolele pagâne (o fâșea Lord Carnarvon acum 100 de ani), am refuzat să fac pe marieta șefilor de trib locali în lipsa unor recompense semnificative. Am incercat să fiu om, dar un om al secolului XVI-lea, nu al celui de-al XXI-lea.

Și am fost deosebit de impresionat de cum au decorat lucrurile, parcursul meu înregistrând numeroase pledici, pierderi și compromisuri, exact cum s-ar fi întâmplat, probabil, și în realitate. Calea de mijloc nu-i ușoară. N-am fost în stare să-mi salvez unii dintre cei mai de suflet compari, Bonita Blanco, roșie de nădăș segregacionist, mi-a dispărut în junglă după ce acceptase să mi se alăture prea mulți indieni, am pierdut lupte importante, am fost nevoit să aleg răul mal mic, mi-a fost trădată încrederea. Ca orice ibs respectabil, E: C nu te va trimite la ultimul ecran de încarcare; numai că aid însemnatatea istorică a evenimentelor, cuplată cu indi-



vidualitatea pronunțată a camarazilor tăi, dă un gust mult mai amar oricărui eșec. Majoritatea confruntărilor nu pot fi relateate întrâns, după level up; nu pierzi un număr de grifoni generici, ci un personaj care poate cu o stordă înainte și-a relata o întâmplare din copilărie.

Sistemul de alegeri mi se pare pivotal pentru gameplay, conferind jocului o savoare de adventure și completând superb componenta tactică și strategică, ce îl dovedește anotă în lipsa lui. Pe măsură ce implicațiile devin arborescente, devii conștient de luminiile și umbrele epocii, de limitările și deschiderile mentalităților și de imposibilitatea de a le超越e în mod singular, miraculos. Să nu mă las dus de val: jocul are nevoie de puțină compensare intelectuală din partea ta și de o minimă înțelegere în prealabil în contextul, dar în condiție în care subiectul e eludat cu succes de mainstream-ul artistic și quasi-absent în gaming, eu mă inclin în fața celișor la la Logic Artists.

O ultimă precizie: E: C se inspiră masiv pentru acestă abordare multilaterală din teorile post-moderniste și feministice actuale. Posibilitatea de a relaționa cu Celaiai, căruia nu vrei să-l distrugi Alternarea, pe care nu încerci să-l reduci la Același, căruia nu îl aplică legea standarde culturale, toate acestea sunt idei și deziderate moderne, pe care e foarte greu de crezut că le împărțește în această formă un european, oricăr de



societății, acum cinci secole. Paritatea feminin/masculin în rândurile soldaților, doctorilor, învățătorilor este, de asemenea, o tușă reparatoare contemporană, în niciun caz expresie a realității istorice. Deși jocul recunoaște porția

de ficțiune pe care ne-o servesc pe pat de date istorice și ne îndrumă către codex, trebuie poate să demisferească aceste ţărje contemporane tocmai pentru că se dovedește atât de atenție în general. Altfel, abundantul element feminin asigură dramatism interuman suplimentar, iar diversificarea discursului în privință celuilalt permite ramificarea gameplay-ului și rejucajul spațiorii. Nu suntem, deci, introduse doar de florile măbului.

Tipul de teren unde decizi să-ți așezi tabăra îți va ugura sau îngreuna misiunea: va fi mai dificilă patrula într-o regiune muntoasă, după cum sună de a fi prădat la drumul mare va fi mai mare în regiunile izolate. În plus, îți poți delega oamenii să profite de pe urma mediului înconjurător – dacă vezi campa lângă un curs de apă, e indicat să pescuiești; dacă străbăji munți, le-ai putea ordona să cerceze pesteștile. Avem un mini-sistem de upgrade-uri și unul de confectionat arme și capcane. Să, bineîntelese, trebuie să rănduim o



### Tabăra de noapte

V-ai să te seama că E: C mi-a căzut cu tronc. Tabăra de noapte





sănă, preferabil echitabilă pentru toată lumea, cu carne proaspătă sau rafii conservate.

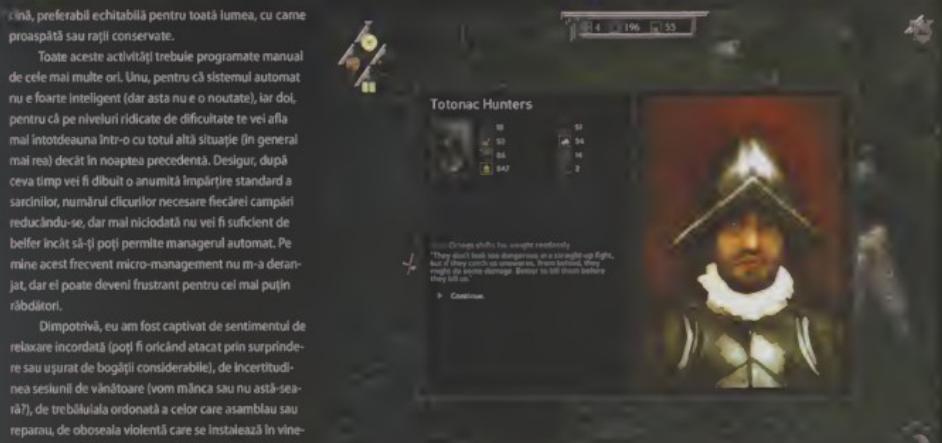
Toate aceste activități trebuie programate manual de cele mai multe ori. Unu, pentru că sistemul automat nu e foarte inteligent (dar asta nu e o noutate), iar doi, pentru că pe niveluri ridicate de dificultate te vei afla mai întotdeauna într-o cu totul altă situație (în general mai rea) decât în noaptea precedentă. Desigur, după ceva timp vei fi dilit o anumită împărțire standard a sarcinilor, numărul cíclurilor necesare frecările campanii reducându-se, dar mai niciodată nu vei fi suficient de beller încât să-ți poți permite managementul automat. Pe mine acest frequent micro-management nu m-a deranjat, dar el poate deveni frustrant pentru cel mai puțin răbdători.

Dimpotriva, eu am fost captivat de sentimentul de relaxare încordată (poți fi oricând atacat prin surprindere sau usurat de bogății considerabile). De incertitudinea sesiunii de vânătoare (vom mălina sau nu astă-seară?), de trebilului ordonată celor care asamblau sau reparau, de obosala violentă care se instalează în vîntie ce-au mărșăluat toată ziua, de somnul agitat în mijlocul urietului junglei, de abandonul necesar în brațele necunoscutului. E drept, imaginația mea inflerbântată a jucat un rol principal în toată această feerică sălbatică, vizuire exaltată pe care nu toți s-ar putea să o să împărtășească.

Dar vă jur că mă culcam – în patul meu cu linii minimalistice și pe măsură intelligentă – știind în urmă Juan Ortega ferm înspăt în două picioare, cu urechile ciulite și ochii apințări în întuneric la marginea taberei; simțind răsuflarea căldă și sfârșinței întărite ale soției-mii indigene sub păturile de apacă; desciindră răsuflarea regulată a lui Mercedes la doile metri de mine, ruseagnându-și senină orgolios rînd și patima de îndrăgostită într-o litanie sopistică; indurind părțurile colosale, acru-dezgustătoare ale grăsunului Reyes, care însă să-și paseze în portă de seară toate mărtigurările culese din marginea drumului. Apoi, orice joc care-mi încită asemenea plășmului e dat naștere, și nu altceva.

## Tbs-istică cărări

Partea de turn-based se derulează, previzibil, pe două fronturi: deplasarea pe harta mare în limita AP disponibile și lupta propriu-zisă. În privința primei, joculnu pe care-l străbăti și destul de golic, o variantă mult mai austera a peisajelor încărcate dintr-un Heroes, să zicem;



nu sunt foarte multe elementele cu care poți interacționa, dar episoadele narrative aleatorii reușesc să atenuzează astfel sobrietatea, orientându-ți atenția către viața bogată a grupului tău. Ca resurse principale, aveți bogăție aurifice, rafii (obținute în urma conservării cărnii), elixirurile tămâduitoare (plante procesate) și echipamentul universal (îl putem folosi atât ofensiv de apropiere sau de departe, cât și defensiv).

Poate acestea le putem tranziționa în piețele orașelor și satelor,

care variază plăcut ca excedent și nevoie.

Un vîrf de originalitate se face simplă în tratarea conceptualul de fog-of-war. Camera poate fi rotată liber în jurul personajului și există un nivel acceptabil, dar limitat, de zoom, astfel încât să te poți orienta în imediata apropiere; altfel, nu poate fi dezlipit de avataru tău călare, realizându-se un tip de fog-of-war natural, unde nu poți desluji altceva în afara perimetruului în care te află. Mi s-a părut o soluție de bun simț, deși sunt ju-

cători care au reclamat un nivel insuficient de zoom-out sau au acuzat claustrofobie. Se mai poate lucra în privința funcionalității camerelor, iar zonele bogat împădurite pot temporar spori confuzia, dar nu e un amănunt care să-mi fi intărit plăcerile.

Ne angajăm în două campanii, prima pe insula Hispaniola, cea de-a doua pe continent. Paradoxal, din



punctul de vedere ai logicii dificultății, prima mi s-a păntuit mai greu strict sub aspectul supraviețuirii, echipa mea suferind mai tot timpul de o penurie generală. Dică ce-am debătut în Mexic, sursele de aprovizionare nu multiplică, fiindcă mulți mai ușor să acumuleze rezerve confortabile și tot ceea ce îmi era necesar, înalte de-a mai aventure pe firul quest-ului principal. Își punea de a personaliza nivelul de dificultate în timpul jocului devine atunci de un real ajutor; poate modifica atenția atacurilor proprii sau adverse, sănse de lovitură critic sau cantitatea resurselor de care face răsărit și ale căror variabile cu clară tentă masochistă. Te simți deosebit de neputință? Te poți diaj cu dinu ca dificultatea sănătății te o vezi sănătății tie.

## **Capă și sarbacană**

Tărâț-grăpăs, ajungem și la parte de luptă. Am remarcat imediat că bătăliile nu sunt excesiv de numeroase de către își propun un stil de joc pașnic, ceea ce nu poate decât să bucură jucătorul interesat mai mult de parte de aventură și explorare în detrimentul fierului belicos. Cum e absolut realist și firesc, există și o serie de confruntări care nu pot fi scuri-circuiteaza cu ajutorul diplomatic, dar este imbucurător că a fost întotdeauna prezentă o variantă coerentă de dezvoltare epică chiar și pentru o (previzibilă) infrângere a celor prea puțin veritabile întrale războiului. Deci, cine vrea să creeze planșa de cea mai mică opoziție, poate să rânească voios la fiecare conflictul; cine și-l dorește însă o abordare mai nuanțată nu va în ciuda fel penalizat.

Logistic vorbind, lupta nu este prea complexă, urmărind osatura generală a producătorilor de gen, pe care o înflorește pe îci, pe colo. Eroul nu va lăsa parte la confruntarea propriu-zisă, greul căzând pe umerii a până la ghe trupej). Abilitățile speciale ale acestora sunt cele standard, iar combinația de soldați-iscoade plus un medici mă să-impus rapid ca cea mai evident eficiență. Își poate avansarea oamenii în grad (priile de alegeră a unei abilități pasive dintr-o listă mai bogată) într-o lejerarie în cinci trepte, dintre care cea mai înaltă poate fi ocupată de un singur individ, iar cea imediat următoare doar de doi. Aici să vedeați dilemul dacă v-ați implicat trup și suferit în conviețuirea grupului, deși aceste creșteri în nivel nu par să trezească antipatiile celor excluși. Păcat, o drăguță.

Cea mai interesantă notă personală mi s-a părut „attack of opportunity”: odată ce-ai ajuns într-o căsuță vecină unui inamic, nu te mai poți deplasa de acolo fără să cestă să nu te poacesești, dar și să te îndepărtezi cu once preț, va trebui să faci uz de o abilitate specială care îți neagă posibilitatea de a mai ataca în runda respectivă. Lupta corp la corp devine, deci, o idee mai spinoasă, deschizând calea unor manevre ceva mai pretențioase, cum ar fi învăluirea sau formația-testoasă. Te pot folosi pe harța dezință și de diverse obiecte de inventar, cu efecte deoptică utilă și spectaculoase: dispozitive incendiare care aprind treptat și căsuțele vecine, năvoa de camuflaj care opresc: deplasarea, baricade care blochează calea de acces etc.

Detaliul care salvează decisiv aceste sevențe de la monotonie va fi înșă varietatea scenariilor și a teatrului de luptă. Ba va trebui să fugărești prin pădure în trușii nocturni care îți-au furat din provizii, ba vei intră în galerii subterane pentru a da de urma unor jefuirori de moriminte, ba vei asalta o cetate sau face față unei ambuscade pe fundul unei râpe și totașă.

reguli distincte pe care trebuie sa le aplici de fiecare data pentru a oscote la capat - esti in spatiu deschis sau ingust, cu diferente de nivel in favoare-ti sau nu, cu teren accidentat sau plat, cu cale de acces libere sau obturate.

Prin lăsat să-ți uită hotărârea să fie livrat și un mod multiplayer, inclusiv cu hotseat, care să permită doritorilor să se provoace la o rundă de luptă tactica pe ture. Personal, nu sunt de părere că aceasta în sine, rupte de savarea narrativă și de contextul general, sunt suficiente de interesante și de rafinate tactic încât să fie jucabile independent. Nu e probabil că timoul și banii investiți într-o astfel

| Giuliano de' Medici          |               |                     |       |
|------------------------------|---------------|---------------------|-------|
| Total land commanded:        | 478           | Total money raised: | 55    |
| Wednesday, December 14, 1518 |               |                     |       |
| Base                         | Status        | Bonus               | Final |
| 6                            | +8            | 14                  |       |
| Tactics                      | from Soldiers |                     |       |
| 8                            | +6            | 14                  |       |
| Diplomacy                    | from Scholars |                     |       |
| 5                            | +2            | 7                   |       |
| Healing                      | from Doctors  |                     |       |
| 7                            | +4            | 11                  |       |
| Retreat                      | from Hunters  |                     |       |
| 5                            | +4            | 7                   |       |
| Sabotaging                   | from Bards    |                     |       |
| 6                            | +6            | 12                  |       |
| Leadership                   | from Officers |                     |       |

Goals

**Tepictonon's Idol - Started**

**Chart the Roads - Updated**

Early 19th Century  
Documented 1800-1850

fel de verslune mininimă de mulți să fi fost enorme, dar tot mi se par resurse aruncate pe fereastră. Sunt convință că cei mai mulți jucători ar fi preferat o perlere suplimentară a singole-ului decât acest modul semi-inutile

Id con Dios

Cea mai mare problemă a EC era frecvența crash-urilor, o problemă de memorie care devineea cu adevărat deranjantă în a doua porțiune a jocului, cănd harta își dubla sau tripla marimea. Într-adevăr, progresul tânăr se salvează automat la sfârșitul fiecărei runde, deci foarte des, cînd o lejire în desktop la fiecare 10-15 minute scurgea de entuziasm chiar și pe cel mai fanatic adept. Într-temp, cînd care au achiziționat jocul de pe GOG au primit un update care ameliorează lucrurile (bănuiesc că și Steam-ul a fost blasigovit), deși pe site-ul oficial stă să-și acuza că nu există niciun lucru, scăpare ce poate induce în eroare pe utilizatorii neobisnuiti să-și verifice libraria GOG toată ziua bună zica. Odătă ce eroile și bug-urile (de care s-au plâns diversi, dar pe care eu nu le-am prea intărit) s-au rănit înto-l imită suportabilită, nu mai văd niciun motiv serios să nu-i prevedă lăud Expeditions: Conquistador un demn mars către înimile



**8.5**

Conseiller technique Distributeur local Offrant jusqu'à

**AGUIRRE, THE WRATH OF GOD DE WERNER HERZOG**  
Am recomandat în trecut o carte, acuz și timpul pentru un film. Unul dintre cele mai interesante eforturi de a prelucra artistic materialul istoric al colonizării spaniole, cu același puțe de tensiune morală și frumusețe hrivit.

# GRID 2

Un Kart Racer Pentru Generația YOLO?

ubesc cultura auto la fel de mult cum iubesc cultura pop și universul gameristic, prin care mă zbat de la o vreme încoace. Nu am altceva mai bun de făcut, așa că îmi bag nasul din cinci în cinci minute pe pagina celor de la Speedhunters – după umilia mea păre, băleții respectivi au reușit transformarea fotografiilor unor mașini în artă, sau în car pom cu valențe artistice, dacă vrei. Deși cunoștințele mele nu aprofundeață tehniciile de pilotaj ori detaliile de finețe ale sofutului de maximă eficiență, free upor impresionabilă, atrăsă de scări, scântezi, zgomot și culori vibrante m-a impins spre o pasiune clopotnitoare pentru universul automobilelor extravagante. Nu, nu kitschurile „Tokyo Drift-ist”, ci bolizii construți pentru performanță absolută, dintr-o dragoste nemărginită pentru tot ce inghie combustibili fosili și sculptă ca putere. În vizinărea mea, răgetul unui V8 turat la maximum este o dovadă a existenței unei forțe spirituale superioare. Ironic, încă măcar nu dețin un permis de conducere, însă acest minus nu a fost niciodată un impediment în calea lubrificării necondiționate pentru perfecționarea pe patru roți. De altfel, mi-am canalizat pașunile către lumea virtuală, acolo unde tutul este permis și posibil. Sau cel puțin era. Sunt un jucător avid de răcere marca Codemasters, căci echilibrul dintre arcade și simulare mi-a fost pe plac încă de la primul contact cu DIRT și Racedriver Grid. M-am simțit mereu bine acolo,

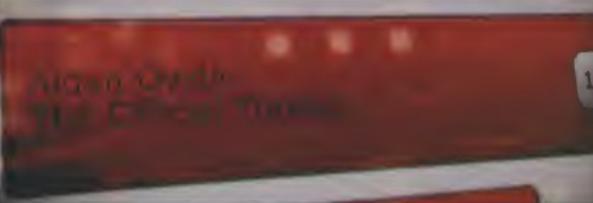
pe granița diafană, ce separă cu subtilitate realismul curselor auto de visul umed al oricărui bălețel aflat după mașinute colorate și zgromotoase. Așa se face că am aşteptat cu sufletul la gură o continuare pentru Grid, imaginându-mi fel și fel de metode prin care cel de la Codemasters puteau îmbunătăți un joc recomandat de propriile calități incontestabile – un racer atmosferic și palpitant, unic. În fond, feeling-ul general nici nu era prea greu de egalat, din moment ce rețeta se afa în măiniile lor. Acum, fie eu am devenit o murătură aspiră în ultima perioadă, fie băleții de la Codemasters Racing ne-au servit în creștet o plătră scânteietoare, frumos împachetată – dar, totuși, o plătră rece și superfluă; genul

de plătră friabilă, completamente lipsită de orice valoare reală. Să fie oare Grid 2 chiar atât de avariat pe căt pare la prima vedere?

## TrueFeel și Mașinutele din Carton

Dincăl de nenumăratele probleme ce trebuie analizate în detaliu și de analogia cu proaspătul Grid 2 – cea care sare imediat în ochi sau în creștet – este lipsa unei identități clare. Practic, jocul nu stie precis ce vrea de la sine, transformându-se într-un fel de două feluri, intr-o himeră instabilă și capricioasă. Grid 2 nu se încadrează în genul simulațorilor, mutând în același timp toate valori-

Internetul m-a făcut vedetă!



American Muscle Inc.



Inapoi în viitor, cu  
300 de cai putere.

RESUME

arcade racing-ului tradițional, fără vreo strângere de vînt. Producătorii folosesc termeni pompoși „inovator” și „revoluționar” sunt preferați mei) atunci când își încărcă pitching pentru astfel de mutanți precari. Ignorând realitatea produsului finit. Nu orice proiect îndrăznește să ajungă la maturitate în forma plină de potențial pe care îl avea în stadiul gerinal, de concept virtuos mărginit pe o planșă - involuntar, fac o analogie cu recentul Most Wanted. Așa cum Grid 2 riscă să demonstreze din plin, mediocritatea poate fi o boală grea, mai ales atunci când tot hype-ul inițial se dovedește a fi „much ado about nothing”. Noroc cu prezentarea imblănită, plină de dinamism și spectacol. Evit, momentan, o discuție direc-

năde, alterând pe Ici-colo arcade-ul din ultra-arcade. Sunteți confuzi, nu-i aşa? Perfect. Ei bine, mașinile se comportă pe asfalt de parcă sunt fabricate din carton și echipate cu schiuri în loc de anvelope. Inerția și aderența sunt tratate cu superficialitate, contra oricărui logici dictate de experiența și reflexele jucătorilor obișnuitați cu precizia și fluiditatea intrării în viraje folosind tehnica derapajului controlat din primul Grid: acționarea scurtă a frânei trimite mașina în brațele carierării unul drift, din care nu există săcpătare fără un flashback ori o izbitură în parapeți. Oricum, faptul că puterea este transmisă ne-realist spre roți nu ar fi o problemă prea mare dacă suspensia nu s-ar comporta atât de haotic. Codemasters

numește nou sistem de control TrueFeel, căci, în vizuenele lor, sfidarea fizicii elementare

## Fără dotări interioare

Sunt deosebit de puțin interesantă, deosebit de puțin distractivă și deosebit de puțin realistă. Întrucât pierderea voită a tractiunii este un proces spectaculos, însă zadacic din punct de vedere al conservării energiei cinetice. Or, până și cel mai tras de păr kart racer respectă fizica elementară. Nu și Grid 2, mașinile comportându-se ilogic. Indiferent de clasă, drift-urile find considerate unică metodă valabilă de navigare pe circuit. Culmea, jocul imparte bolizi din roster în trei categorii specializate: Grip, Drift și Balanced. Între Drift și Balanced diferențele sunt înseñabile, singura grupă căt de că propria din punct de vedere al impresiei transmise jucătorului cu cea de simulator - mda, cu ghilimelele de rigore - find Grip. Din fericire, creierul uman este un organ minunat, extrem de adaptabil. După cîteva ture de incizare, am reușit să-mi modelez simțurile și reacțiile după matrăia TrueFeel-ing-ului scorșit de producător, utilizând tastatura sau controller-ul X360. Sistemul Flashback, mecanică prezintă în mai toate jocurile Codemasters Racing, ajută mult. O simplă apăsare de tastă derulează timpul până într-un punct și-



ți despre cea mai idiota poveste introdusă vreodată într-un joc de curse, pentru a-mi canaliza toată atenția spre control, una din bubele peste care nu pot trece foarte ușor. Comparativ cu primul Grid, succesorul tinde spre o fizică ultra-arcade, similară modelului utilizat în F1 Race Stars, un kart racer Codemasters simpatic, recenzat de subsemnatul acum nu foarte multă vreme. Cu toate acestea, Grid 2 vrea musul o pereche în plus de go-



+400 4,000 PTS  
01:25.46

500 PTS  
NEXT OVERTAKE

În probele de Overtake, scopul constă în depășirea succesivă a unor mașini controlate de AI. Interesant și original.



Se mai întâmplă... Rockstar prezintă ANGRY MUSCLE!



gur, anterior accidentării. Din nou, nerealist, arcadish, dar foarte folositor și spectaculos. A doua problemă majoră, din punctul meu de vedere, este „povestea”. Grid 2 încercă să ne convingă, folosind îmbajul generației internetului, că un investitor vizionar pe nume Patrick Callahan o punte de un campionat auto global interdisciplinar, înființat World Series Racing, folosindu-se numai de renumele câștigător pe YouTube, un pilot de curse genial (adică tu) și câțiva sponsori. Sintetizat, WSR funcționează cam aşa: tu câștigi cursa impropria unui club auto, fanii tăi devin fanii tăi, iar clubul respectiv se inscrie în WSR, pentru falmă și fume. Mo Money, No Problem, vorba achievement-ul. Acum, până și DTM-ul a dat chid că sărit peste continent, iar Deutsche Tourenwagen Masters face din WSR omul și o mânăncă pe pâine, dacă ne referim strict la spectacol. În fine, de dragul libertății creative voi ignora ipoteza hiperbolicii a unui campionat planetar susținut numai din Like-urile generației YOLO. Gata, am dat Necuratul afară din casă. Ce ne mai rămâne?

## Un Cabaret Auto

Spectacolul și senzația de viteză, două atuuri incontestabile ale jocului. Grid 2 radiază stil și clasă prin detaliile de finețe estetică și o optimizare ireproșabilă, tipică producătorilor Codemasters Racing. Da, controlul este defectuos, iar WSR-ul lui Callahan un basm prost – totuși, puține alti tituri te absorb cu atâtă ușurință. Cursele din Grid 2 sunt un melanj sinestezic, întrucăpare palpabilă a mirosului de asfalt umed și benzинă. Sunetul și grafica se impăstrează într-un tot deplin, în ceea ce-mi imaginez că trebuie să fie puținul unui circuit aflat în climaxul curselui. Singurul exemplu edificator pentru senzația receptată de mine, după câteva ore petrecute în compania jocului, ar putea fi FD Palm Beach: A Day in The Life of A

Speedhunter, un tur de forță fotografic uimitor prin lumea celor binecuvântați cu posibilitatea prezenței în trup și suflet drept în lumea universului culturii auto. Grid 2 m-a dus tocmai acolo, la porțile unui cabaret pe roții, cotropindu-mi simțurile cu petrichor și cal putere neliniștită, cu aplauzele publicului și delirul victoriei.

Așadar, protestele, criticele usturătoare, dezamăgirile mele, toate s-au trezit surgumate și tărăte într-un colț prăfuit al conștiinței, umbrat de bucuria puerilă a unui copil trimis la joacă. Căt despre jucători, lista de mașini este împărțită în patru grupe (T1, T2, T3, T4), alcătuite din modele faimoase, unele chiar legende. Enthusiastii „mușchii american” sunt de departe cei mai norociști, grăjele includerii triumviratului Mustang Mach 1 – Camaro Z28 – Charger RT în roster. Aș avea nevoie de un mânolohighon pentru a enumera în detaliu toți bolzișii din nou Grid, începând cu hot hatch-urile agile și terminând cu

supercar-urile de ultimă generație, dar cred că mă pe-uvant – 53 de mașini sunt mai mult decât suficiente, chiar și pentru un joc cu pornire obiectivă-compulsivă de colecționar (recte eu). Aparent, nici cei de la Codemasters Racing nu au toate jigilele pe casă. Grid 2 primind la momentul lansării o ediție specială, extravaganta și nu tocmai accesibilă. Pentru € 125.000, un singur cumpărător s-a ales cu jocul și un monopost britanic Bac Mono personalizat – o idee trăsnăită, ce-l drept, dar o bună strategie de marketing. Din nefericire, modificarea în detaliu a mașinilor din garajul virtual nu este permisă, singurele opțiuni de personalizare rezumându-se la culori, livery (îmbla română nu îmi oferă un termen apropiat) sau emblemele sponsorilor. Meniul principal este flexibil și intuitiv, așa că mi-am petrecut minute bune gătinându-mi mașinile conform bunului plac. Probabil mulți jucători vor sănji după un sistem de upgrade sau o mecanică avansată de tuning tehnic, lipsă acestor elemente bifând încă un minus pe o listă și-așa lungă. Cu toate acestea, acțiunile permise în Grid 2 servesc întotdeauna un scop precis. Un exemplu concret sunt sponsorizările echipei. Prezența brandurilor pe mașină nu are doar rol estetic, întrucăt fiecare organizație oferă obiective speciale, ce trebuie îndeplinite, sau susține evenimente Promo, recompensate cu hoarde de fanii. și, cum fanii sunt principala monedă a jocului, nu strică niciodată mult. O situație căstigă-ți clasă. Disciplinile incluse în WSR-ul lui Patrick Callahan variază de la tradiționalele curse desfășurate pe circuite omologate la moduri inedită, impresionante, în locații reali ori fictive. Am zburat pe Red Bull Ring și mi-am blestemat strămoșii încercând drifturi prin munții Japoniei, dar nu voi putea uită niciodată turtele de Yas Marina și Indianapolis sau faimoasa disciplină Touge. La drept vorbind, am încercat să joc nimai cu modele din clasa Grip, pentru a-mi menține echilibrul psihic – altfel, Grid 2 nu sălășuia mult de o oală pe HHD-ul meu. O găsești binevenită este sistemul LiveRoutes, patentat de Codemasters, care propune o alternativă la circuitele standard, prin elitereaza în timp real a rutelor. Adăugă un pelșaj urban parțizan cu viraje în ac de păr pe largul LiveRoutes, iar rezultatul garantează cel puțin două-trei accidente dramatice. Sprinturile point-to-point au rămas la fel de intensă, adjuță regula Checkpoint și Eliminator ridicând ștacheta dinamismului. Fanii jocurilor arcade cunosc prelungirea modului



Culturile echipei și una din mașinile mele favorite.

## Social și Furios



Checkpoint prea bine: acesta presupune parcursarea unei distanțe căt mai mari într-o anumită bucată de timp, atingând unor puncte cheie fiind recompensată cu un bonus de seconde. Eliminator funcționează printre-logică inversă, timpul transformându-se în cel mai mare dușman: la un interval fix, ultimul concurent este eliminat din cursă, asigurarea unei poziții fruntaș din prima clipă devenind rapid telul principal. Nu-i rău, pentru un joc care să-l împiedică de propria ambiliție.

Inchă așteptăm livrarea pe adresa redacției.

Al-ut relativ creștin face treabă bună numai pe un nivel crescut de dificultate, ceea ce recomandătorul

uman drept singura provocare reală. Componenta multiplayer din Grid 2 nu epatează prin cine găle ce moduri competitive originale, dar producătorul au jucat perfect cartea rețelei sociale RaceNet. Pe scurt,

Codemasters, iar Grid 2 folosește din plin potențialul acestela. Online, jocul trece printre-o metamorfoză totală, schimbând regulile incetățenie din carieră. De exemplu, mașinile din garaj nu mai vin servite pe tavă. Ele trebuie achiziționate cu bani, completarea unei curse fiind recompensată cu puncte de experiență și dolari. Deși modurile din single player sunt disponibile fără schimbări majore de mecanici, cursele clasice rămân favoritele jucătorilor, imbinând cu usurință distrația de pe circuit cu evoluția rapidă în cadrul sistemului de leveling – iar un nivel mai mare înseamnă automat acces sporit la noi upgrade-uri, vopsele, sponsor sau autovehicule. Prin imbunătățirea tuturor componentelor, o mașină din grupa T1 poate avansa în grupa T2, primind, pe lângă sporuri de performanță, și un level.

Același lucru este valabil pentru mașinile din grupa T3. Doar bestiile din T4 fac excepție, bolzii incluzi reprezentând supremă tehnologică auto. Pentru cine locuiește într-un submarin, companiații de un cimpanzeu și fără conexiune la net, modul split-screen rămâne o alternativă excelentă, cîteodată distrație în do depășirea tensiună competitivă online. Așadar, Grid 2 poate fi concentrat într-o notă finală numai după ce toate elementele sale constitutive sunt puse în balans. Din păcate, mecanica de control defectuoasă și povestea imbecilă (sau inutilă) eclipsăză partea atmosferă festivă de pe circuit, senzația de viteză și exaltație provocată de car pom-ul caburelui auto. Grid 2 putea rămâne în istorie, alături de predecesorul său, drept unul din cele mai bune jocuri închinat euforiei motorizate. Nu o va face. ▶ Aldan

## VERDICT LEVEL



- un cabinet statu evocător, codice motorizat
- aplicație și multitudine tehnică din cadrul Codemasters Racing
- multiplayer solid, contextualizat
- control puternic, jucant, deschis
- posibilitate turistică, Al slăbig
- jocul conține in-car

### PE SCURT

După o extremitate astăzi de lungă, Grid 2 mi-a lăsat un gust neutru, nici dulce, nici amar. Redescrivându-o în lăstăriță generoșă VOLO.

7.5

### ÎNV

Producător: Codemasters

Oferă: Grid Online

CERINȚE MINIME: Procesor

Videt: 1 GHz

### DISTRIBUATOR: Companiații

Memorie: 4 GB

GPU: GeForce 8800 GT

SSD: 160 GB

ALTERNATIVA DIRT 2

Din lăstăriță, însă într-un modul off-road astăzi, DIRT 2 rămâne unul din cele mai solide și mai jucătoare titluri Codemasters Racing. Grafica arată în cîntănuș, sunetul este deosebit de bun și jocul nu are nicio răbdare cu multe trame în fiecare runda. Vorbim de destul, însă, scăzut.





# CITY UNDERCOVER

## Picasso GTA



Trebui să recunosc că întotdeauna am fost uimit de notele pe care le-a primit această franciză de la cloLAN – 9, 8,5, 9, 9, 8,5, 9! Bine, bine, le-am scos din burătă, dar aşa mi le aduc aminte. Şi nu că nu l-ăs crede, dar că poți inova pe aceeași temă? De unde atâtă forță, cine sunt oamenii care cresc această serie? În plus, m-am învățat ca majoritatea jocurilor făcute după filme sau benzi desenate să fie cel mult mediocre. Să le mai combini și cu Lego (?), ditamai reclamă! În plus, niciodată nu m-ă pasionat aceste cuburi marcă înregistrată. De fapt, au ajuns să-mi placă mai acum decât mă așteau în

generală... mă rog... care e vârsta recomandată pentru acest tip de jocuri? În plus...

LEGO City Undercover, un exclusiv Wii U, a venit pentru mine ca experimentul perfect. Să mă edific o dată pentru totdeauna dacă cloLAN e nebun sau doar se face. Cum nu aveam însă termen de comparație, l-am sunat să-l întreb care crede că e cel mai bun „The Lord of the Rings?! Că e primul care vine și cu porțiuni deschise explorări?” Zis și făcut! Să, 5 zile mai târziu, înă că-l jucam. Arăta și sună demențial, iar gagurile din spatele poveștili sunt de milioane. Felul în care au reușit producătorii să reproducă atmosfera filmului aici – ob-

servați, vă rog, schimbarea bruscă în ton –, muzica, personajele... De multe ori hobbyi din filme reușesc să mă enerveze, aici însă sunt mult mai plăcuți, mult mai temibili. Am cresut că adoptarea vocilor – până la LotR toate jocurile LEGO, dacă sătul bine, dezvoltau povestea doar prin mimică și acțiuni – o să ducă la o scădere a calității humorului. Dar nu. Vocile sunt perfecte, iar co-media mai prinde un strat. E o plăcere să te plimbi prin comitat. De fapt, e o plăcere să joci. Gameplay-ul are zvâc și te trăpune în pielea tuturor personajelor „pozitive” din film. Acum ești Dumbledore... mă scuză, Gandalf, acum Frodo, acum Aragorn, unul mai hăios ca



Prumul job sub acoperire.



Breaking an entry.

Ești înconjurați; trage pe dreapta!!!



alul, fiecare cu abilitățile lui. Acțiunea duce povestea mai departe cu multă îndrăzneală și umor. O fi cIoLAN nebun, dar mie îmi place nebunia lui.

### Saint's Row: The Cube

Impresia lăsată de LEGO:LoR a fost atât de puternică, încât în momentul în care am introdus uLB yaRL-uL în Wii U, deja mă gândeam că de data asta TT Fusion are o muncă mult mai grea. Or avea ei suficient talent încât să transforme marile succese cinematografice în jocuri – iar multora dintre noile ne vîne ușor să ne identificăm cu un Harry Potter, Hermione, Indiana Jones sau Batman sau să râdem de ei, cu ei –, dar au oare suficiență talent încât să împingă un univers nou? O poveste nemaiînțuită? Modernă? Modernă pentru că și el, și Nintendo m-au înnebutit cu comparația LEGO GTA în sus, LEGO GTA în jos. Lăsând povestea puțin la o parte, chiar trebuie să fi bazat ca să poată face o astfel de comparație, așa că nu m-am purtat abținere și, imediat ce jo-

cul s-a oprit din a mă tine de mână, am început să caut să văd dacă Lego City este măcar 10 la sută din GTA. Pot fura orice mașină? Potă Bă chiar și din mers! De ce? Just cause sau pentru că sunt un Driver adevărat. Diferență de control între diferențele tipuri de mașini? Da. Atât vă spun. Roverul 6x6 al celor de „NASA” face totuși banii. Trafic? Zone secrete, rampe? Tot? Da. Căiar și damage?

Nu numai că există damage, este chiar inteligent incorporat. Mașinile sunt construite din cuburi, așa că, dacă le bușești, să vezi cum începi să pierzi

din ele. E imposibil să nu zâmbești când te trezești călărind un autobuz decapotabil sau un șasiu pe care nu mai există decât motorul. Dar căt de mare este orasul? Zoom-out pe harta prezintă constant pe gamepad... ouă! E atât de mare, încât de multe ori Wii U are probleme în a-l pune pe tot în scenă, mai ales când te cățări pe vreun turn. Nu, nu se sarează, dar producătorii se folosesc de „praf” sau „cetăță” pentru a mai ascunde din depărtări. Placa video își arată în aceste momente limitele. Un pod? Oare pot să-l traversez? (Apoi, la jumătatea lui) Lașă, lașă. Poță! Pă! deja LCU e mai bun decât multe GTA-uri. Să pălări! Să treceri însă la chestiuni mai serioase. Sunt suficiente lucruri de făcut în misiuni? Te poți pierde în Lego City încercând cu totalul altceva decât misiunile principale? Cum să nu. De la aruncat la coș și parkour... mă scuză, free-running, până la hrâni urșii din pădure sau din dinamita statul. De fapt, din acest punct de vedere, ce poți face în L:CU este de obicei mai halos și mai nebunesc decât în GTA,

care se ia un pic prea în serios. LCU este, dacă vrei, un Saint's Row în care prostul gust și violența au fost sterse cu buretele. Poți căci și ai cu mașina pietonilor, te vor injura un pic (în gând), dar se vor ridica și vor pleca mai departe, că doar sunt din plastic. Chiar și când distrugi/demonezi ceva, ai ce învăță, pentru că vezi cum ai



### Joacă cu tableta

A fel ca și în ZombiU, gamepadul-tabletă este integrat perfect în gameplay. Face parte din dotarea standard a polițiștilor din Lego City, iar Chase McCain primește unul imediat ce începe jocul. Înțeleg gadgetul poate fi folosit doar ca harti și telefon. Cu videocall, nu aș oricum, vocea și fața celui care te sună fiind redată de tabletă în timp ce răspunsurile tale se vor auzi la televizor – un efect de mare efect. În timp, dispără (o să îl iubesc) tot actualizează software-ul și deblochează abilități. Un scanner de indicări? Făcut! Microfon unidirecțional Siguri De fapt, vă recomand să scanăți după conversații căt mai des, dialogurile sunt demențiale. De la copii pedepsiți de părinți pentru că să joacă prea mult pe console, până la amanții ascuții în dulapuri. Cameră pentru a fotografia flagrantele sau pur și simplu? Da. Scanare cu raze X pentru a descoperi mai ușor secretele? De ce nu? GPS? Avem. Să căt de frumos este integrat. Zoom pe hartă, alegeri unde vrei să ajungi, să intr-o mașină și imediat „capse” Lego îl vor trasa drumul corect. Cu c măre pentru că orasul are multe zone piatonale, sensuri unică și grăbi, iar GPS-ul îl tiene cont de ele. Lucru care te împinge să sări un ochi din cînd în cînd pe hartă să vezi dacă poți să o tai pe undeva. Riscant, finind, aşa cum am învățat, nu e bine să-ți lezi ochii de la gossa cînd conduci cu 200 de milioane la oră.





La muzeu, căutând indicații.

putea să construiști acel ceva în realitate, din Lego. Jocul este perfect pentru cei mici, dar, datorită povestii, se adresează în principal celor mari. Un mijloc continuu la adresa tuturor filmelor polițiște existente sau nu. Acțiunile și întâmplările sunt puse în scenă mereu surprinzător, cu bun simț, aş putea spune, pentru că umorul nu este unul cras ca în... Big Momma's House și în niciun moment nu ai impresia că scenariștii s-au dat peste cap pentru a mai impinge o glumă. Mare lucru, greu de realizat.

### Super Lego Galaxy

Bineînțeles că posibilitățile nu sunt la fel de extinse ca în San Andreas, nici pe departe, dar astă pentru că LCU își bazează gameplay-ul pe acțiune, puzzle-uri și aventură. În detrimentul colindatului, impuscăturilor și con dusului. De fapt, majoritatea misiunilor mari din LCU sunt de „interior”. Porțjuni în care jocul exceedează și dă metri oricărui GTA sau Saint. Tu ești Chase McCain, un polițist care crede că se întoarce în oraș la o viață mai bună, doar pentru a afla că Rex Fury a evadat și punе viață tuturor în pericol. Criminalitatea în oraș a sărit din grafice, ceva trebuie făcut. Cum munca de polițist cinstiști nu dă roade, te trănește ideea cum că ai avea mai multe șansă dacă ai intra în cărdășele cu ăla rău, sub acoperire, bineînțeles. Ca să urci în rang, trebuie

să  
duci  
la în drept  
nire unele  
din cele  
mai nebunesci  
doleanțe, iar pe  
parcurs deblochezi

deghizări care îți oferă noi abilități. Locațiile sunt de căd de surprizătoare, pe atât de frumoase – de la ferme, unde poți călări

ța de randare și au impins grafica că de mult s-au pre ciput. Sunt multe locații, acțiuni și ouă de Paște în joc care arată că TT Fusion pun suflet în ceea ce fac. Te respectă că jucătorul pentru că și el la rândul lor sunt gameri și mereu vor să facă mai mult. În plus, nu uită niciodată că cel mai important pentru un joc este gameplay-ul. Viteza cu care LCU se transformă din platformer în action, puzzle, arcade și înapoi este încântătoare și neînțotă. La fel ca în Zelida, privești în zare și îți spui... „Deci, o plimbare cu barca cu motor până acolo, cauți o deghizare pentru a mă înfrunta, căteva uși de deschis, fur amical și fug căt mă ţin puterile. Cu poliția după mine. Frumos...” Iar în realitate e chiar mai frumos, pentru că scenariștii au avut grijă să mai arunce căte 2-3 surpirze după colț.

### Cuburile negre ale familiei

Nu totul este însă roz în pătrât. LCU are și câteva hibe, sau mai bine spus minusuri, care pe unii dintre voi să-riutea să vă deranjeze. Nu am putut să nu observ că pentru un joc Lego sunt prea puține lucruri de construit. Adică da, strâng cuburi în draci, pe care apoi le folosești pentru a crea... un garaj aici (cu servire rapidă a mașinilor deblocate), o rampă acolo, un antenă parabolă-

sau ari cu tractorul, până la palate chinezesti, unde te duci să învețeți cum-fu, pentru că, în momentul în care credeai că-1-ai prins pe Rex, îți iezi o mamă de bătaie... Da că în GTA4 un apus de soare sau orașul văzut de pe terasa unui zgârie-nori vă face să vă oprîni în loc. În LCU o să rămânești cu gura căscată în mijlocul misiunilor, unde producătorii nu au mai fost stresăți de distan-



Asta de vîză, baby!





Tocmai ce am terminat instructajul.

că dincolo, un heliport și încă. Dar toate se construiesc automat, spectaculos, și adevarat, dar fără aportul tău direct. Tu doar dai „banu” ca bastanu! Dacă am înțeles bine, în unu dintre Râzboiile, aveai posibilitatea să construiești nave spațiale. Cât de senzațional ar fi fost aici să poți construi și apoi testa pe stradă propriaile prototipuri auto? Timpul de încărcare (load) sună și ei căteodată exagerat de lungi – peste un minut. Un minus care nu este însă atât de greu de digerat pe căpare, pentru că nu apare decât în momentul în care faci tranziția între interior-exterior sau invers. Lucru care se întâmplă destul de rar, pentru că producătorii au avut grija că misiunile mari să nu alăbu mai mult de două astfel de treceri, dimensiunile locațiilor asigurând cel puțin 30 de minute între tranziții. Apoi, majoritatea Lego-urilor de până acum pot fi jucate într-un cooperativ local de bună calitate. LCU este doar single player. Un mare minus pentru părinții (dar nu numai) care au găsit în aceste jocuri mediul perfect de a petrece timp de calitate împreună cu prichindeii lor. În plus, Wii U ar fi putut face cooperativul local la un nivel, pentru că ar fi putut împărtăși imaginea între televizor și gamepad, cu împliniri și aplicații, așa cum ne putem imagina, destul de interesante. Nota dată jocului nu este influențată decât



Părname de 3 puncte.

marginal de aceste minusuri, pentru că pe mine personal m-au afectat prea puțin. În plus, producătorii și-au luat revanșă cu o tabletă multifuncțională care sprijină serios (am detailat în casuța de text aruncată undeva pe aci) gameplay-ul. Pe altă parte, pentru fanii Lego care nu vor fi afectați de minusurile de mai sus, nota

poate fi chiar mai mare, pentru că titlul te aruncă în mijlocul unui oraș în care zeci de „machete” reale din serile Lego City devin funcționale. Clădiri explorabile, gări, benzinării, elicoptere, vapoare și așa mai departe. Nu mai trebuie să-ți imaginize scenarii când te joci cu ele. Ești deja acolo. ▶ cccv



**VERDICT LEVEL**

- jocul este potrivit de profesor
- are multă conținut
- recomandat de regie
- LEGO GTA
- joacă-ștăcior, dar prevenirea
- fără cooperativ

**PE SCURT**

► Jocul ar putea să mai interne în LEGO City, să-și ascundă Goldie și să-ă scaneze deșertul de poliție, să-l prindă și să-l înfrângă la finalul la finalul... în trase.

Găsește-ți  
Producător: Distribuitor:

9

**ALTERNATIVA LEGO: THE LORD OF THE RINGS**

Cu ajutorul unui calculator și review-ului, îl-are rău să vă înveleștește de două ori ca același joc.



# THE NIGHT OF THE RABBIT



Lansare pentru vacanța de vară

**A**m avut ocazia să scriu despre patru dintre jocurile lansate de Daedalic în ultimul an – primele două acte din opera bufă Deponia, un Director's Cut al mai vechiului A New Beginning și Chains of Satinav, adaptare-adventure la universul fantastic The Dark Eye. Numai faptul că o companie reușește să lanseze cu regularitate nemijescă (oare de ce?) un număr de titluri atât de generos dintr-un gen a cărui viziabilitate nu e spectaculoasă merită apreciat. Ba mai mult, observăm într-unul din articole că se poate discerne per ansamblu o evoluție constantă în privința „know-how”-ului de a construi o aventură, siguranță și inspirație dobândite, fără îndoaială, ca urmare a

perseverenței. Din multe puncte de vedere, Night of the Rabbit (NotR) se anunță ca o incununare a acestor tentative, cea mai de sol jalăbă a producătorului de a-l fi permis accesul în panteonul clasic al genului, alături de un Lucas Arts sau de Sierra.

## Vârsta de aur

Această aşteptare ca NotR să capitalizeze întreaga experiență acumulată până acum și legitimizată de o primă impresie mai mult decât plăcută. Grijă pentru detaliu și prisința bonusurilor între orice efort prealabil al producătorului, ducându-te cu gândul la un adven-

re sătios, succulent, plin de surprize. Rispitile prin materiul jocului se află felurite activități conexe și obiective secundare care diversifică gameplay-ul și distrag atenția temporar de la firul principal. Întălim, astfel, mai multe povestiri scrise de Matt Kempke, scenaristul jocului și autor pentru copii, pe care le poți asculta în stilul audio-book; abilități cu creații drăguțe care pot fi adunate într-un album virtual; un side-quest de-a-cod în carul cu fân\* în care trebuie să găsești obiecte ascunse în decor (32 de stropi de ploie); posibilitatea de-a provoca NPC-urile la o partidă de cări și.m.d.

Pe lângă acestea, există și o serie considerabilă de mici tușe de efect care-ți dovedesc dragoste și dedica-

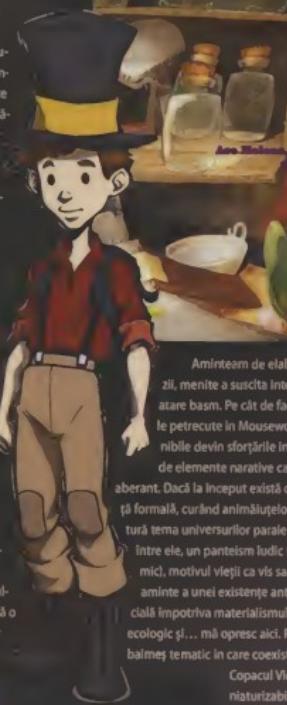


nu investite în NotR. O banală funcționalitate precum să măriști sau mărești imaginea sau să mută mai rapidă între diferențele ecrane devine disponibilă în urma rezolvării unui puzzle, ancorându-se în mod concret în poveste (episodul cu Plato poștașul). În meniu: pentru o perioadă de timp, vei avea la dispoziție un pul de buflină cunoscut pentru dezordinea provocată; de fiecare dată când vei accesa inventarul uneia obiectelor colectate va fi răvășită de sturză-pasăre, până când o vei preda vie și nevătămată lui el. Fară să fie extrem de spectaculoase, toate aceste adjuvi fac arena tradițională a unui adventure o lume mai bogată și mai dinamică.

Poate că paragafele de mal sus v-au pus pe gând? Vă îmboldează presupunerea că NotR este mult joc al copiilor și că tărziu decât la maturitatea jucăsușă? El bine, nu vă pot contrazice în mod deschis, căci lumea jocului (Mousewood) este o lume fantastică destinață în primul rând celor de-o vârstă mai fragedă. În lăuda schețisurilor mai pretenioase pe care a doua parte le vehiculează cu inversuire, un cert aer de infantilitate dă tonul întregului. Ca și spus pe pleau, NotR nu este pentru cel care nu văd cu ochii buni drăgășenile și afectările specifice junioratului, iar jucătorul „serios” va găsi din ce în ce mai greu motivație pentru a continua odăta și ce se afundă în materia epică izvorată parțial din „cărțile cu poze”.

## Temelie de lut

Dintr-ună în alta, am ajuns și la poveste. Jeremiah Hazelnut este actorul principal al peripetiilor prin Mousewood (yale lumii, după cum veți vedea), biet copilul de școală primară (m-aș hăzard să spun că acesta și publicul-tintă ideal) care visează să devină magician. El abordăt de Marchizul de Moto, un lepușul excentric care se oferă să-l înțelege în tainele mistice ale vecinăului ordin al Treewalkers (sal'tare, neră Lucaș). Se teleportează în mal-sus amintind lumea fantastică, în fapt o versiune antropomorfizată și sub lupă a lumii micilor necuvîntătoare (arici, brotaci, veverițe, vulpi), unde Jerry va trebui să îndeplinească o serie de sarcini. Neîndoios, lucrurile se vor complica treptat.



A huge abandoned train station...



Aminteam de elaborările epice târziu, menite să suscite interesul adult pentru atare basm. Pe că de fade sunt momentele petrecute în Mousewood, pe atât de pernabile devin sforările inutile ale unui mix de elemente narrative care proliferăză aberant. Dacă la început există o oarecare coerentă formală, curând animașule și magiei îl se alătură tema universurilor parallele și a călătoriilor între ele, un panteism ludic (și involuntar comic), motivul vieții ca vis sau ca aducere-amintire a unei existențe anterioare, critica socială împotriva materialismului, activismul ecologic și... mă opresc aici. Rezultă un talmeș-balmăș teematic în care coexistă dramatic

Copacul Vieții, un hippot miniaturizabil care face pe străjerul Existenței, un magiciano-alchimist cu tendințe dictatoriale-revanjarde, șoaptele corporative, o fantomă a unui bărbat necunoscut (dar foarte important) care plimbă un mops, soricei noștiri ca-n Disney-urile de pe vremuri, un poet japonez rămas fără inspirație, un „dwarf” căt se poate de tolkenian, pietre insulțările la tot

pasul, culme magice care străpung jeșătura timpului și spațiului și alte asemenea caraghiosăciuri.

Veți spune că și în Sanitarium, titlu-cult al genului, existau asemenea episodic din filme diferite, mustind de absurd și incompatibilitate; da, doar că acolo există o cheie mai profundă, de natură psihologizantă, care explică și legă evenimentele, personajele și fantasmele aparent dissociate. Vă veți aminti atunci ștând de Toonstruck, stilu de indiscutabil sarm, unde aveam de-a face tot cu o colecție pestrișă de personaje animaliere; într-adévar, dar acolo e vorba de o satiră musculară, de poante reușite, de zvâc comic. Problema lui NotR este că se le-a în serios, mult prea în serios, solicitându-ți implicare sinceră în brambureala metafizică pe care o propune; nici vorba de adâncime spirituală sau de zemfemea bine-jîndită.

De fapt, Daedalic au ceva tradiție în a servi publicului un ghiveci de poveste (să nu uităm, totuși, că scenariștii jocurilor lor nu sunt aceiași). Chains of Santinav e cel mai coeziv din punctul asta de vedere și pentru că trebuie să rămână fidul unui univers fantastic independent de imaginula scenaristului. Dar dacă în Deponia, de exemplu, avalanșa de răsturnări de situație surprinde vestea că de căt conceputul universului ficțional reprezintă, galopanta parte a doua din NotR în mod ridicol lumea Mousewood. Epic vorbind, și chiar un oximoron nereușit, care decade lent, dar nu mai pur kitsch. E ca și cum autorul să-a străduis să nu-mădească la loialitate toate ideile care l-au sunat înapoi-



Night Watchman



distincție critică sau logică formală.

De interes adult s-ar vrea a fi excursiune social-moralizatoare. Din fericire, acestea se mențin în limite acceptabile, pentru că altfel se înscriu în același registru limitat care nu face decât să zgârje suprafata și să recurgă la cliché. Deci, da, avem niște sopările cu apucături sălbatic capitaliste, dar măcar puzzle-urile prin care le eliminăm de pe scenă sunt simpatice. Dojana ecologică își face și ea simțită prezența, însă nu acaparaaza prim-planul, iar liniile simple în care se înscrie pot-

găsi locu în mijloale mai tinere. Ideea ar fi că această abordare de carton nu poate îndrepta pretensionile producătorului de a trezi interesul adulților – prea previzibile, prea lipsite de miez, prea pop-confor-table aceste infernală de serviciu.

Nu am motive să insist prea mult asupra personajelor. Am discutat în recenzii anterioare, ca și în Simplify IV, despre câteva din trei pledicile pe care Daedalic par a nu le putea depăși în creionarea unor personalități memorabile. În mare

majoritate, premizele dezvoltării jocurilor sunt interesante, dar totul se pierde undeva pe drum, lăsându-te doar cu frânturi și momențe în care ie gheciști potențialul. De departe cele mai răsărite mi s-au păru cuplul tată-fiu

Churchmouse și o domnișoară molie, cu siguranță ajutate și de voc-

ile excelente. Jerry, ucenicul magician, nu mi-a trezit niciun sentiment anume, înscriindu-se cu succes în panoplia protagoniștilor plăji, lipsiți de sentimente sau trăni cu care să empatizezi. Nu ajuta nici ușoara inconsecvență din discursul lui, când mult prea incitant pentru vârsta lui – vocabularul lui Jerry este mult prea elevat pentru statutul unui școlar care e atât de neînțitor în atât de privințe.

### Joaca e la fel

Din punctul de vedere al gamplay-ului, filială Daedalic șiua la ce să se aștepte. Jocul e lungut, are un hub principal (*Mousewood*) în care vă petrece mere parte din timp, cu incursiuni în alte locuri căd să vă conlindete viață, și se măndrește cu o tonă de puzzle-uri, pe deasupra destul de variate. Majoritatea sunt de bun-simt, la ocazionalele trăsni (doar suntem într-un loc în care magia este acasă) întrețin hazul mai degradabil decât să provoace frustrare. S-a păstrat moda folosirii acelorași obiecte de inventar pentru rezolvarea mai multor enigme, deși în unele cazuri mi s-a părut o soluție forțată, un lepre scos din joben pe ultima sută de metri.

Intomacă ca în Deponia, ești asaltat de mai multe sarcini în același timp, jucătorul fiind obligat să se desfășoare concomitent pe mai multe fronturi – inventarul și destul de voluminos, sunt multe „quest”-urile pe care le poți întreprinde simultan, astfel încât apare riscul unui orice grad de confuzie. Pe mine unul nu mă deranjează acestă babiloniadă, dar ea poate deveni inopportună pentru cel neînțeluat sau pur și simplu uituc; un sistem mai concret de ordonare și clasificare a

sarcinilor n-ar fi o idee rea, jurnaul în formă lui actuală fiind un instrument insuficient.

Puterile speciale din *Chains of Satinav* au fost reciclate sub forma unor vrăji pe care Jerry le poate deprinde în momente prestabilită și folosi mai apoi ca elemente de inventar active. Te scot, într-adevăr, de căteva ori din bucluc, dar principala lor scop este de a servi drept metaforă (deosebi NotR seamănă cu un manual interactiv al cer-cetărilor), căci magiile sunt precum niște invățăminte pe care Jerry le trage din aventura sa. O altă variabilă interesantă a unul ga-



Replay și încă un moment este ciclul zi-noapte, pe care îl influență după voia proprie și care alterează activitățile NPC-urilor și mersul social al Mousewood-ului – puzzle-uri vor putea fi soluționate exclusiv noaptea, exemplu, pe când altfel vor necesita trecerile de la zi la noapte.

Sistemul de control a fost simplificat din nou: de astăzi nu vom avea la dispoziție decât două clicuri, ceea ce nu vom putea decât folosi sau privi un obiect în decor, fie în Inventar. În totdeauna mi s-a părut că inventarele au beneficiat de unele din trei elemente intuițive și simple scheme de control, dar e posibil ca pugili vizați ca eventualel cumplirător să găsească salutară eliminarea altor opțiuni. Vor fi fost prea mulți programatorii să conceapă și o animație de lucru pentru micul Jeremiah sau să consideră că dezvoltarea pe îndeletnic se potrivește mai bine cu tonul general al jocului? În orice caz, se poate leși instantanee din orice ecran prin dublu-clic, funcționalitate care devine normă și de la care NotR nu face excepție.

## Una, alta...

Valorile de producție sunt destul de ridicate. Grafica este impecabilă, probând încă o dată gradul de implicare emoțională a producătorului – desenat de mână, de un detaliu și o sensibilitate aparte. Muzica este drăguță; mi-a plăcut în mod special o temă de inspirație nord-britanică, deoarece surprinde exact spiritul învălitor și melancolic al unei copilări pierdute prin pădure. Vocile care dau naștere personajelor sunt, în schimb, la limita suportabilității, mai ales dacă planștii sesiunii lungi de joacă: în afara catorva demne mențiuni, Imperativele Interpretării vorcale par a fi lipsă de inflexiuni și caligrafa molcomă. Or, asta duce inevitabil la întărirea din moment ce dialogurile nu sunt chiar puține. Cel mai rău este că însuși Jerry suferă de monotonia acută.

Am ales să închei articoul cu o mică problemă care cred că este



simptomatică pentru destinul jocului de față și pentru locul său în istoria profesională a producătorului. În mai toate jocurile sale, Daedalic „utilă” să perfeze textul final în așa fel încât de multe ori aceleași propoziții se repetă de două sau trei ori în discursul unui personaj. Nici în cazul celuilă mai slăvit titlu al lor, lată, nu pot elimi-na acest neajuns. Nu e

vorbă despre o scăpare colosal de gravă, ci despre un inconvenient care poate fi trecut cu vederea; dar este semnul îndelubil că Night of the Rabbit nu marchează o evoluție, ci o stagnare. Orice de simpatie ar fi toate versiunile pe care jocul le oferă, substanța și mecanicile lui sunt identice cu cele ale Deponiei și compania, cu bunurile și relații aferente. E, poate, momentul să se încreță și altceva. ▶ Radu Sorop

## VERDICT LEVEL



- soluții de producție indicate, în genere
- lumen și conștiință ca genoplăci
- bucurie și activitate concomitante
- risici negres evidenți



- balansul halucinării
- necesitatea interacției vocal
- ridicanță progresiv evident

### PE SCURT

**Vindecătoare**, nu atât în spațiul german, sunt halucinări, dar atât și un reușit al modelului. Night of the Rabbit continuă perverzii și esențialătăți plănuindu-și perfecționarea și dezvoltarea. Într-o lume confortabilă și un medieclăză amuzantă cu avanajele succesiunii de public, un adventure simpatic pare că mai dineroas, dar relativ înveță la genoveză vorbindu-l cu pretenție.

7.6

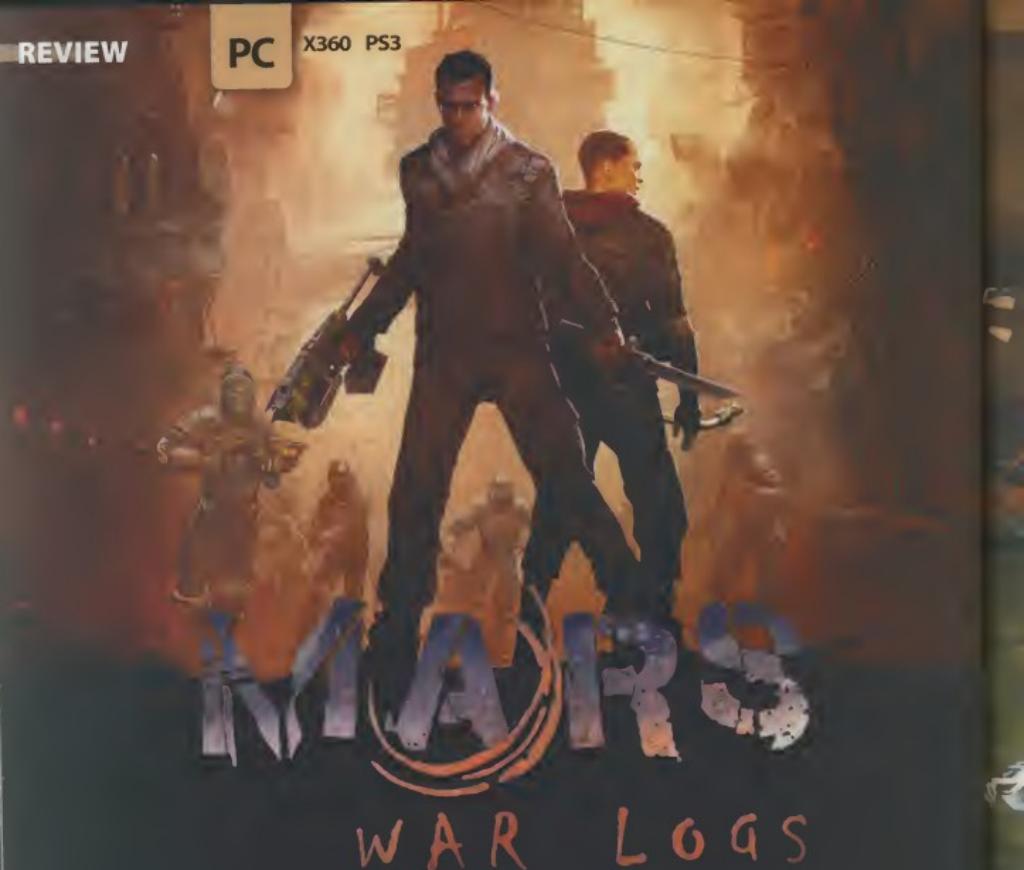
Cen Producător Distribuitor  
Vierstarc Media Deponie OnLine

### CERINTE MINIME

Fizică: Pentru PC: 1 GHz procesor; 1 GB memorie; Video:

### ALTERNATIVA TOONSTRUCK/CHAINS OF SATINAV

Altei ești și o șansă unică ce face ca totul de fericire capătându-se în deosebită minunăție, compusă și dinamica perspectivă amuzante și în silență lăsată; valoarea ridicată de producție menține jocul prelungit și adânc. Daedelic nu se ocupă să elibereze în zona Doudoule, încercând-ți ca încredințe pe cărui să-ți aducă într-o poveste preluată și încadrată.



## Marte, francezii și Buștenii Războiului

**U**mărind trailer-ul în care Jeanne Rousseau, CEO la Spiders, anunță o privire de ansamblu peste nouă lor RPG Mars: War Logs, mi-am amintit de ce limba franceză nu se pretează întotdeauna traducerilor mot-a-mot în alte idiomi. Ce-i drept, prin 2009, "Black Moon Chronicles" îmi sună mult mai potrivit decât „Chroniques de la Lune Noire”, dar era prima mea întâlnire cu un univers dark fantasy 100% francez și nu mă simteam pregătit să îmbrăiez pe deplin s-urile și hările mute. Pe de altă parte, Mars: War Logs este cel mai prost inspirat titlu imaginabil, motiv pentru care mi-a stârnit oarepic curiozitate bolnivicioasă, Marte. Buștenii Războiului? Sigur că nu. O traducere aproximativă este Marte: Jurnalul (Registre) de Război, însă cel de la Spiders și-au făcut mai multe necazuri decât bucurui prin alegerea acestui nume de botz. Of Orcs And Men sună foarte bine în limba măncătorilor de porridge, dar War Logs se simte ceva mai confortabil în forma Journal de Guerre, zic eu. Să dacă tot am menționat celălalt RPG dezvoltat de Spiders, Of Orcs And Men a primit o notă corectă și un review cuprinzător, cîndî și bine

scris din partea lui Marius, acum puțină vreme. Mi-ar fi plăcut să pot face același lucru pentru Mars, dar formula consacrată de Bloware a picat asemenea unei nicovale peste povestea și gameplay-ul acestui joc cyberpunk, coborându-l la nivelul unei producții fără buget, sortite derisorului.

### Pe butuci

Mars însăși ca orice preț să ne convingă că e mai RPG decât a fost primul Dragon Age sau bătrânlul KOTOR. În ciuda unei povestiri interesante, gameplay-ul nu își găsește niciodată o formă stabilită, completă. Cauzele sunt multiple și căt se poate de evidente, câteva minute petrecute în compania jocului find mai mult de-dată suficiente pentru a ajunge la o concluzie similară. Acțiunea se desfășoară pe Marte, la mat bine de un secol după ce o revoltă uriașă a mutat societatea marjană, alcătuită din coloniști, transformând-o într-o lume cyberpunk răvășită de războale și sete. Căteva mari ghilime de controlăză distribuția și exploatarea apei, adică cea mai de preț resursă a planetei. Dintre acestea, două se

afă într-o inclestare perpetuă: Abundance, o societate comunistic-utilitaristă cu vizuni totalitare, și Aurora, o corporație cvasi-religioasă utopistă. Personajul principal este Roy Temperance, un prizonier de război captiv într-o mizeră tabără de detenție Abundance. Găsești interesantă ideea numelor descriptive primite de membrii Aurora, prin atribuirea unei virtuți – bătălia servește drept mecanică de joc. Innocence, de exemplu, personajele întâlnită de Roy la începutul jocului, are o vizună ingenuă asupra lumii crude în care toacă a fost aruncat – vizună repetă pușă la încercare de cea mai spuseată tentativă de prisone rompe porțătăză vredodată într-un joc. Menționez de pe acum că Mars: War Logs se străduiește din răsputeri să socotească prin limbaj ori aminte scene dubioase, efort destinat eșecului lamentabil atunci când nu e pus în scenă cu mult tact. În orice caz, se simte o puternică vibrație blowareiană la tot pasul, începând cu sistemul de dialog și natura interacțiunii personajelor – fie între ele, fie cu mediu. War Logs folosește motorul Silk, un engine propriu, dezvoltat în house. Deși nu este băntuit de metehne tehnice groză-



Același soft de captură, doar un motor grafic cu probleme.

Cei trei crai din subterane.



Mary, cea cu-vino-ncoa.

nice, grafica jocului suferă îngrozitor când vine vorba de reproducerea fețelor umane. Știi păpușile sinistre însoțite de ventriloic? El bine, cam așa arată toate personajele din Mars: complet lipsite de viață sau emoții. Regretabil, nu m-am putut atașa de un avator plastic, indiferent de calitatea subiectului jocului în cauză. Roy e inert, stătăt, artificial, „monofatat”, adică tot ce NU trebuie să fie protagoniștul unui RPG cu pretenții de complexitate. Nici povestea nu a reușit să-mi stârnească curiozitate pe căt de mult și vrr eu, interacțiunea dintre prizonieri și găzzi fiind de-a dreptul neverosimilă. Am avut senzația că mă plimb prin curtea zării, oprimându-mă la discuțiile amicale cu colegii și profesorii. Sigur, am fost inspirat uneori, când făceam o prospătă, dar nimeni și nimic nu-mi îngădea libertățile naturale. Trai bun în tabără Abundance, cu găzzi prietenoase și prizonieri simpatici (cu excepția Grasului buzeuant). Un război crud între ghilde nu pare deloc plăzibil în aceste condiții, așa că Mars m-a pierdut rapid. Nu sunt sătul de povești precipitate și personaje din carton! La naiba, ce lagăr sau închisoare vinde arme prizonierilor? De unde pot invita mai multe despre existența

mutanților? Ce-i cu călinii pe jumătate pesti?

Mărturisesc că nu am avut răbdarea și tăria completărilor campaniei. La urma urmel, unele jocuri au capacitatea de a-și demonstra întreg potențialul din primele 5 minute. Nu am avut nevoie de zece ore pentru a înțelege de ce Mars: War Logs este un joc mediu spre prost. Pur și simplu tărește după o lume deschisă, în care deciziile tale pot influența cursul narativ, doar pentru a păși balta cu proverbială băt, generând un pleosc lipsit de ecou. Toate questele se rezumă la o plimbare din punctul A în punctul B, cu scurte lupte interpuse pe parcurs. Apoi, acestuia „progresaază” spre o plimbare din punctul B în punctul C, cu o eventuală oprire în A și alte scurte bătălii pe îci-colo. Adu asta, culege cutare, omoară crea-tura radiată. Sec. Sistemul de combat este anevios și lipsit de naturalețe. Bazat pe atacuri me-le, armele ranged sunt utilizabile prin oprirea timpului și selec-tarea focului dintr-un clickwheel – lucru valabil și pentru abilitățile speciale – sau prin asignarea unei taste rapide. Partenerii (mă refer aici la Innocence) sunt to-

Cuțiuache.

Glime și răsuflare.



A-vezi, pe... Cel sunt bare noi sărbătoare! Before that I was at the front... -Harijanov's speech -Left Alive.



Combat cu un câine-pește. Mda.

Inventarul practic, sistemul de crafting și ramurile de talente – relativ complexe – sunt cam singurele puncte forte din gameplay-ul acestui RPG sufocat din față.

Există trei direcții evolutive mari și late: Combat, Stealth și Technomancy. Punctele investite în Combat aduc îmbunătățiri imediate la capitolile damage, health și defense. Stealth-ul, prea puțin exploarat în gameplay, conferă mici avantaje tactice, deci merită avut în vedere – nu că îl putea așeza cineva în centrul sistemului de combat; furșătul nu trece niciodată de pragul unui feature atrofier. Tehnomanja, draga de ea, strălucește asemenea unei perle, ieșind în evidență prin briza de prospetime suflată peste luptele greoie. Nemic extravagant, totuși. În fond, Technomancy rămâne doar un nume capricios pentru „vrăji”.

## Tehnomagie și erupție

Nu sunt un adept al oligopolului. Am dat nemărire sărsejelor mult mai proaste la prima vedere, dezvoltate de companii anonime. Nu vreau o lume dominată de EA și Ubisoft, dar nici nu pot scoate apă din plată seacă. Cel mai probabil sunt un frayer cu gusturi leftie, înținând cont de pasiunea mea pentru diverse manifestări ludice și cinematografice îmbătrânită, uneori munificate. Cu toate acestea, mă consider un iubitor de cultură alternativă, ba chiar un pasionat al genului cyberpunk. Am apreciat vizuirea celor de la Spiders asupra viitorului planetei Marte și m-am lăsat vrăjit de Technomanceri, un fei de maestri ultra-tehnologizați ai artelor arcanе. Sunt cam singurele per-

sonaje reușite, chiar dacă întreg jocul este băntuit de un voce acting miser. Mary, fătuca ce mustea pur și simplu cu potențial epic, pare o păpușă umană rătăcită, un android programat pentru curățenie și favoruri sexuale. Franțeza de la Spiders sunt dincolo de orice noțiune despre sexism și misoginism; le recomand articolul lui ncv pentru un plus de înțelepciune. În rest, Mars: War Logs este un joc subminat de lipsa ambiției, bugetul redus și munca făcută în grăbă. Îi lipsește nu doar creativitatea, ci și lătentul capabil să tină toate ideile bune la un loc. Sunt trist și plini de amărăciune, fiindcă mă aşteptam la mult mai mult: mă aşteptam la un RPG cyberpunk curios, plin de magie. Prețul mic nu este un colac de salvare cu suficiență flotabilitate pentru a mal mărtuia ceva. ▶ Aidan



| <b>VERDICT LEVEL</b> |  |
|----------------------|--|
|                      | ► Tehnomanceri, canali-perfi                           |
|                      | ► grafică urâtă, personaje anotată, voice acting miser |
|                      | ► poveste trădată de pie, decoruri secă, combat grisal |
|                      | ► TITLU  |

### PE SCURT

Mars: War Logs poate atinge rangul de RPG europeană și în engleză. În schimb, nici măcar să aștept să învețe să înțeleag limba română. Orientaș-ți spre cerșeturi înțelepte.

Gen: Ofertaș  
Distractor  
Platform: PS3, Online multi-jucător  
CERINTE MINIME  
Procesor: 2.4 GHz, Memorie: 1 GB, Video:

**5.4**

### ALTERNATIVA OF ORCS AND MEN

Maiu și explicit mai bine decât și put face ea de ce Of Orcs And Men și jocul să fie mult bun.

## Un Deliciu Pluridimensional



O lume în plană schimbări,



edem lumea ca pe un tot pluridimensional și punem foarte rar la îndoielă realitatea spațială din jurul nostru. Percepem profunzimea, distanță sau mișcarea folosindu-ne de un sistem organic extrem de complex, alcătuit nu doar în relația ochi - creier, ci și din centri nervoși responsabili cu auzul sau echilibrul. Există într-o lume tridimensională dinamică, într-un rezultat direct al interpretării oferite de similiturile noastre limitate. Până la urmă, nimeni nu poate afirma cu certitudine că albastrul văzut de mine nu diferește conceptual de albastrul altiei persoane. Mai mult, sunt convins de rolul important al acestor diferențe perspective în interpretarea lucrărilor artistice, fie ele vizuale ori auditive, de la individ la individ. Și totuși, anumite reprezentări cu valoare artistică rezonă similar în toate fizințele umane. Fez, de exemplu, frizează desăvârșirea ludică, grăjie unui cumul de factori estetici și noționali plini de originalitate, materializați cu măiestrie într-un puzzle platformer. Băntuit de un trecut complicat, afectat de probleme financiare pe parcursul procesului de dezvoltare, Fez este un joc născut dintr-o vibrație vibrată, cea a lui Phil Fish. Deși pasul portării pe PC a venit puțin cam târziu, aventurii lui Gomez au încă potențialul de a hipnotiza jucătorul, folosindu-se de originalitate, magie și culoare. Acest joc bifează, în vizionarea mea, toate criteriile necesare încadrării în familia titlurilor avan-

### Geometrie în Spațiu

ACTIONEA din Fez se desfășoară într-un univers bidimensional și îl are ca protagonist pe Gomez, un amestec drăguț între Gumby, personajul lui Art Clokey, și o bezea umanoïdă.

Frumusețea extraordinară a lumii jocului nu poate fi descrisă cu usurință în cuvinte – e genul de situație ce trebuie exprimată pe propria retină. Direcția artistică fusionază linile retro cu cele mai intense și pline de viață culori din spectru, fără a deveni vreodată obositore sau exagerată. Premisa e pe căt de inocentă, pe atât de profundă: Gomez găsește întăplător Hexahedronul, un artifact misterios, care îl dăruiește un fel magic. Aici, intrigă căpăta o turmură grozavă, căci feșul deschide porțile spre cea de-a treia dimensiune, transformând radical universul plat. Brusc-

Hexahedronul explodează, restartând jocul și trimîndu-l pe Gomez înapoi la zona de start. Simpaticul personaj se vede angrenat într-o aventură uimitoare, a cărei finalitate este reconstrucția artificiului. Înzestrat cu puterea noii dimensiuni, Gomez trebuie să găsească 32 de fragmente cubice. Gameplay-ul inedit din Fez își bazează întregă structură pe alternanța planurilor bidimensionale într-un spațiu tridimensional. Practic, între-gul nivel poate fi rotit în jurul propriu

axe, deschizând noi modalități de traversare a terenului. Gomez sare și manipulează obiecte răspândite în mediu după formula clasică, întărită în orice alt platformer 2D convențional, singura provocare reală constând în parcurgere efectivă a lumii, prin utilizarea ingenioasă a trecerii dintr-o fațetă dimensională în alta. Pretty neat, cum s-ar spune printre părți. Această mecanică inedită trebuie stăpânită și înțeleasă, unele puzzle-uri necesitând o gândire geometrică în spațiu, pe alocuri foarte dificilă. Așa cum spuneam în paragraful introductiv, perspectiva generală asupra oricărei situații diferă de la individ la individ, însă soluții vin natural după ce jucătorul rezonează armonios cu frecvența lumii jocului. Fez devine rapid o sunsă de satisfacție ludică, fiind încontestabil una dintre cele mai bune portări pe PC ale unui joc disponibil și prin Xbox Live Arcade. Mulțumim, Phil Fish & Polytron Corporation!

P.S.: Dezvoltatorul tumultuoasă o jocul este un suiect central al documentului Indie Game: The Movie. Aruncăți o geonă pe el, merită! ► **Aidan**



### VERDICT LEVEL



- platforming și puzzle-uri originale, concept inedit
- direcție artistică deosebită

► a venit pește târziu pe PC

#### PE SCURT

Portul jocului cam târziu, Fez rămâne totuși unul dintre cele mai bune jocuri de platformer disponibile acum. Însoțită de o atmosferă



Joc: Fez  
Diferență: Platformer Online

CERINȚE MINIME: Procesor Intel Core i3 sau similar, Memorie 4GB, Video

#### ALTERNATIVĂ: SPIRITS

Spirits este un joc puzzle special, relaxant – un fel de magie corectă, doar vezi. Spirați în aer pe clădiri și urcați în surse ca Steampunk, apăsând să permaneșă un lucru biomechanic în culorile color înalte

## TRANSFORM

[eyezmaze.com/eyezblog\\_en/blog/2009/12/transform.html](http://eyezmaze.com/eyezblog_en/blog/2009/12/transform.html)

În cercetările și căutările miele, impuse de Cultura acestui număr, am dat peste zeci de mini-jocuri demențe. Trebuie să recunoști că-mi plac. Pastile de humor sau idei seci, ironice, impossibile, pe care le consum instantaneu și nu mă mai uit înapoi. Multe din aceste mici titluri mai „speciale”, dacă nu chiar majoritatea lor, nu sunt însă tocmai jucabile. Sunt atât de dificele, incât nu le înțelegi. Atât de deranjante, încât te fac să încizi pagina instantaneu. În testele am găsit însă și cățeve deosebite: bine făcute, aşa că am decis să le mai dău un pic prin sită și să vă le prezint pe cele mai ce. Toate jocurile de pe eyezmaze sunt interesante în felul lor, dar Transform mi-a atras atenția pentru că duce neburința evoluției randomizante, tema site-ului se pare, pe acela culminant.



## Rose & Camellia

[nigoro.jp/en/games/rose](http://nigoro.jp/en/games/rose)

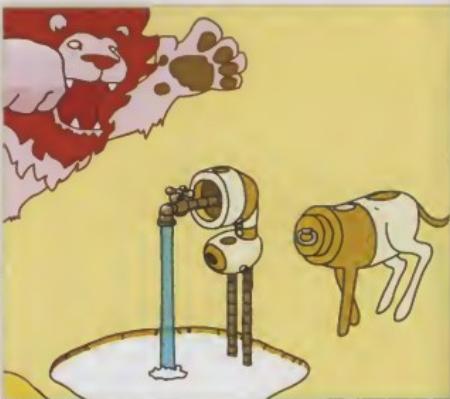
Proaspăt căsătorită cu Shunsuke, cel mai în vîrstă fiu al nobiliei familii Tsubakikoji, Reiko trece prin tragedia morții soțului chiar a doua zi. Sub cruda și neconvenita bătăie de joc la care e supusă de aristocrați, săngelile de tăriancuță începe să-i fierbă. Strângând la sănii-i trandafirul primit de la Shunsuke, Reiko provoacă sfidatoare toate cucoanele conacului: „Sunt văduva celui mai în vîrstă fiu al familiei Tsubakikoji. Casa asta este a mea! ...” Aceasta este arta elegantă a conflictului feminin. Rose & Camellia este un simulator de dat palme. Demential realizat, dar și foarte dificil. De mult (clarific – niciodată – licență poetică) nu mi-am mai luat atât dea peste ochi în timp ce rădeam în hohote. Așa cum ați observat, sper, din prezentare, povestea este la fel de demențială. Jocul are chiar și continuare, ba chiar și lovitură decisive (criticuluri). Muzică, farmec, nebunie. Așa cum mai roate jocurile făcute de Nigoro au. Ca flash, recomand, jenat, și Mekuri Master, descoaceriți voi singuri cu ce e.



## Fart Master

[onemorelevel.com/game/fart\\_master](http://onemorelevel.com/game/fart_master)

Mastrul făsușilor este unul dintre miiile de flash-uri în care o idee trăsnită e dusă la extrem, și atât. Cred că oricare dintre noi, dacă am avea cunoștințele de programare necesare, am putea să scriprim joculete de gen. Păcat că nu le avem (sau poate ne ocupăm cu lucruri mai importante?!), mintea românului ar putea crea monștri, sacri. Ce scoate din anonimat titlul aici de față? Umorul cras. și faptul că a dat naștere la zeci de clone – căutați Girl Fart, pentru o alternativă futuristă. Nu glumesc, fundalul și mașinile sunt bestiale. Clone care-mi spun un singur lucru: orunde ai fi pe glob, sigur a trebuit să tragi una exact când nu trebuia. Exemplul perfect aici, în stația de autobuz. Și ce să fac? Aștept să treacă o mașină mai zgomotășă și mai eliberez din presiune, că doar nu ești nebun să aștepți până explodezi. Am tot căutat site-ul producătorului sau cărăuți celui care a tradus această bijuterie de joc. Nemic. Așa că am ales site-ul cu cele mai putinje re-clame, plus un link mai scurt.



## WTF!?

[aoedipus.net/dist/wtfloader.html](http://aoedipus.net/dist/wtfloader.html)

Nu înțeleg de ce, în multe dintre topurile cu minijocuri cludate găsibile pe internet, apare și acest titlu. WTF este un joc inspirat din folclorul WoW care se mișcă și arată foarte bine, complex, pentru un flash, lucrat cu suflet și pasiune, cu texte care î-l arătă cîinste oricărui RPG AAA. Plin de umor și intelectual. Da, căcă e cludat, deoarece conținutul spațiu-tempă a lui-o razna, iar Azimutu a fost invadat de personaje ca Sigismund Freud, Karl Marx sau Albert Einstein. Pă, asta e cludat? Nu! Asta este ideea de joc demențială, dacă ai suficient talent și cunoștințe pentru a o duce la capăt. Cum să nu te becuri de un quest în care Freud te roagă să activezi o hologramă lângă niște donsoare convertite de Mary Daly? Cum să nu râzi în hohote când aceleși lady încep să-ți ceră ho lograme predicatorioare? Cum să nu te bucuri când Mr. Einstein te transformă în propriul lui cobai – mă scuzăți, te roagă să-l ajuci în experimentele lui – sau când Marx transformă în oameni, sau invers, nu mai știu.

**inmedio**



Start  
In  
**WINDOWS 8**



OFFICE 2013

Word Excel PowerPoint OneNote

Pas cu pas exemplu aplicativ pe situații practice

Automatizarea lucruri în Excel

Noutățile din Office 2013

pe înțelesul tuturor

parti de rezolvare, prezintă, tabele, formă de calcul,

filteri, sortari, grupări datele

Word, Excel, PowerPoint, Access, Outlook

200 de sfaturi și trucuri

pentru maxim de eficiență

în lucru cu

Outlook

200 de sfaturi și trucuri

pentru maxim de eficiență

în lucru cu

Word, Excel, PowerPoint, Access, Outlook

200 de sfaturi și trucuri

pentru maxim de eficiență

în lucru cu

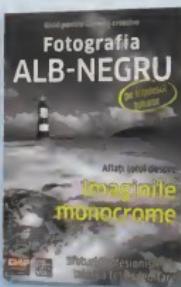
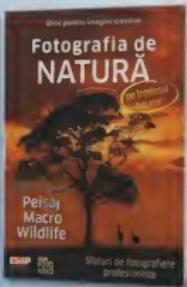
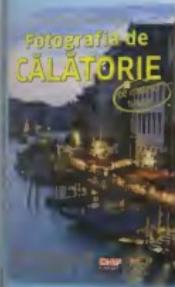
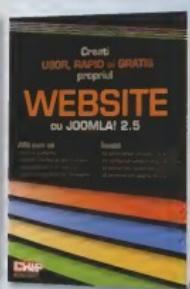
Outlook

**20%**  
**REDUCERE**

# EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE

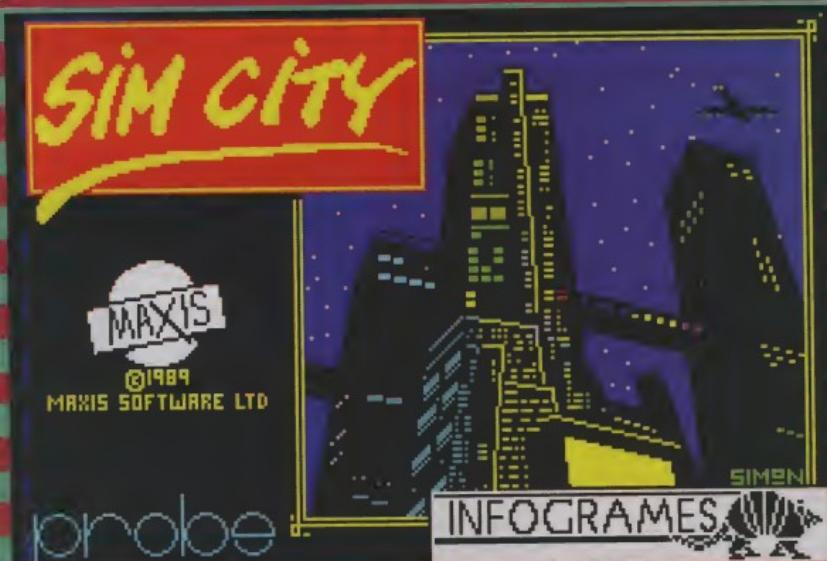
**inmedio**

sau pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)



Cumpără oricare din cărțile de mai sus  
și primești **20% reducere**.

Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele inmedio.



## Program: SimCity

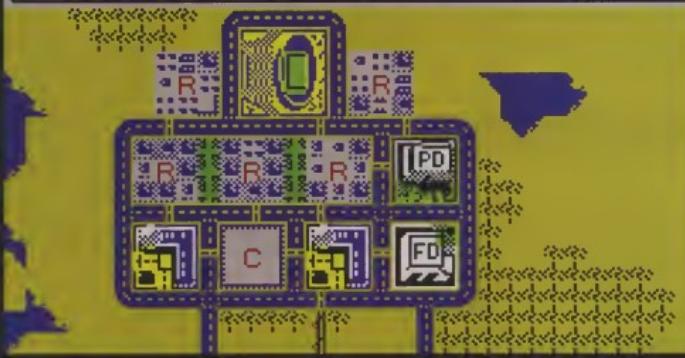
La o vîrstă nu destul de fragedă, pe când alți tineri de-o seamă cu mine descopereau dischetele de 3.5 inci, cazaclocul, votca, tutunul și pornografia bulgărească în 256 de culori, eu mă ratam ca primar în versiunea de 48k (am sărit destul de târziu direct la un 486 DX 4 de O SUTA DĂ MEGAHERTZI) a lui SimCity, o portare excelentă germanului care, un deceniu mai târziu, avea să provoace îngrozitoarea epidemie de The Sims. Fără să fie aproape imposibil să cred că mai există printre cititori măcar un suflet pierdut care să nu fi auzit de seria SimCity (al căruia ultim reprezentant a deranjat atât de tare comunitatea cu DRM-ul său imbecil, încât aproape 17 oameni nu vor mai cumpăra niciodată producția EA), n-o să intru în detalii tehnice. SimCity e SimCity și nimic altceva decât SimCity.

Știi, desigur, că în jucăria lui Will Wright intrați în rolul unui primar cu puteri zeiescă care cu un singur clic poate ridica din pământ, din iarbă verde o ditamai centrală nucleară. În anul 1904. Doar mitologicii oameni de știință sovietici erau în stare de asemenea performanță. Deși e greu de explicat de ce mi-aș petrece toată ziulă optimizând ca un posedat rețeaua de energie electrică, construind capitalismul suprem supermarket cu supermarket și mărind valoarea unui lot de pământ destelenit ba cu un parculeț ieftin sau cu un stadion supravaluat în loc să învârt un topor deasupra capului și să crăp teasta fiecarei lighioane care stătea între mine și un ecran neinspirat cu o poză și o felicitare scrisă, am făcut-o și pe asta. Cu mare plăcere. Nu la început, când orășelul meu rivaliza cu o mini-comunitate de hiploți și nu prea pricepeam care-i șmecheria.

D BREAK - CONT repeats, 01

## SYSTEM OPTIONS DISASTERS WINDOWS

POWER LINES \$5      JAN 1906  
 DOLHASCA      FUNDS \$7953



Însă am perseverat. Încă o zonă rezidențială și mă culc. Hmm, n-are curent. Bine, o termocentrală pe cărbuni și mă culc. Luati și o șosea. Să o fabrică, să vă tină ocupată! Ia uite, parcă a crescut crima. Bine, mă, vă dă tătuca și o secție de poliție, faceți-vă cetățeni cinstiți, altfel jar mâncăti. Stop! Ședință de buget. Cum mama naibii să mergi la somn când ești pe plus? CU 9 [NOUĂ] DOLARI! Ia să vedem ce se întâmplă dacă mărim taxa cu 2%, cupinț putin din bugetul pentru infrastructură și de la pompieri, de la poliție nu, doar eu am dreptul, să fur în orașul meu.. și de ce e lumină afară? Ca să vezi, am construit un oraș în loc să tranșez lighioane cum îmi era chemarea pe atunci. Oare de ce? Fiindcă descoream un nou gen, fiindcă e bine să construiești ca turbatul și totuși să leși pe plus la finalul anului, iar vîstiera primăriei să crească într-un an cât salariul lui Bill Gates într-o zi, fiindcă jucăria lui Will Wright dădea dependență chiar și atunci când avea de 78 de ori mai puține culori decât un trip nu foarte creativ pe LSD și fiindcă era o adeverată plăcere ca, la sfârșitul unei zile în care te-ai chinuit să-i îmbui pe toti omușorii imaginari din căsuțele de trei pixeli, să le demonstrezi etern nemulțumitorilor cetățeni virtuali că o tornadă e mai nasoală decât o creștere cu 40% a taxelor, 16% approval rate după ce am muncit pentru voi ca un sclav? Să suflă vântul schimbării, leprelor!

O OK, O!

# Turtle Beach EarForce DSS2

Sunet 3D în jocurile de consolă, în filme și muzică – dar în căști.

Distribuitor: [www.level.ro](http://www.level.ro) | Tel: 021 411 00 99 | Turtle Beach EarForce DSS2 | 199,99 RON

**E**xistă un aspect al experienței în jocuri asupra căruia sălăt mereu nevoia să revin, deoarece mi se pare că este ignorat de cei mai mulți jucători: amplasarea tridimensională a sunetelor. Majoritatea covîrșitoare a jocurilor 3D, atât pe computer, cât și pe console, oferă sunet tridimensional. Ce înseamnă asta? Înseamnă că sunetele din jocuri se aud din direcția în care se află sursa lor, nu doar în simplu stereo, adică mai la stanga, mai la dreapta sau în centru, ci și mai în față sau mai în spate, ba chiar și mai sus sau mai jos.

Cum se obține această tridimensionalitate a sunetului? Dacă folosiți un sistem de boxe surround 5.1, sunetul se va audi din boxele corespunzătoare, în funcție de poziția sa din joc – cu condiția să vă aflați în centrul sistemului de boxe, cu cele trei boxe de față, evident, în față, și cele două boxe de surround în lateral spațe. Dacă folosiți căști, este simplu pe PC – selectați ieșirea de front în proprietățile audio ale Windows-ului și driverele audio vor prelucra automat sunetul primit de la joc, astfel încât acesta să se audă în căști ca și cum ar veni din direcția în care se află în momentul respectiv din joc. În acest scop, driverele audio ale plăcii de sunet folosesc algoritmi speciali care procesează sunetul venit de la joc în așa fel încât acesta să conțină informația audio necesar urechilor și sistemului nostru nervos pentru a iden-

tifica direcția reală a sunetului în spațiul din jur.

In general, cu sunetul 3D în jocuri este mai simplu pe PC-ură. Odată că plăcile de sunet, inclusiv onboard, au ieșiri de căști și pun la dispoziție în drivere algoritmii necesari obținerii sunetului tridimensional în casă.

Apoi, toate plăcile de sunet din ziua de azi, inclusiv cele onboard, au ieșiri audio de linii multiple, destinate căanelor de față, spate, centru/subwoofer, adică minimul necesar pentru sunetul 3D, în format 5.1. Nu trebuie decit să selectați în proprietățile audio ale Windows-ului formatul de surround 5.1 (sau 7.1, dacă este cazul) și sistemul de operare va scoate automat sunetul tridimensional din jocuri prin intermediul sistemului de boxe 5.1 sau 7.1 pe care îl folosiți. Astfel, nu vă este necesar un sistem de boxe dotat cu decodor Dolby Digital – scump, foarte scump – pentru a avea sunet 3D în jocurile de PC.

Pe console, dacă vrăți să aveți parte de experiența audio 3D în jocuri folosind căștile, este un pic mai dificil, deoarece consolele nu au o ieșire de căscă dedicată și nu realizează de unele singure procesează sunetul din jocuri în așa fel încât acesta să fie tridimensional în căști.

Turtle Beach EarForce DSS2. Pentru a vă face o idee asupra dimensiunilor mici ale dispozitivului, folosiți ca referință portul USB Out de pe latura acestuia.

În plus, dacă doriți

să aveți sunet 3D în jocurile de

consolă, iar este o problemă: consolele nu au ieșiri analogice multicanal în format 5.1, ca PC-urile. Singura ieșire multicanal a consolelor este cea digitală, care oferă semnal Dolby Digital în format 5.1. Dar pentru a putea folosi acest semnal trebuie ca acesta să fie decodat – deci, între boxe și consolă vă trebuie un receiver Dolby Digital, care să decodeze semnalul Dolby Digital venit de la consola și să îl livreze pe 5.1 canale către boxe. Iar asta nu este deloc o soluție ieftină.

## Micul înlocuitor

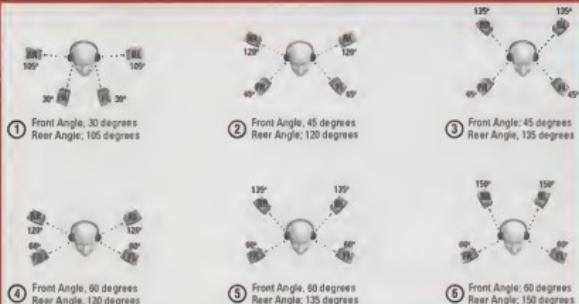
Înălță cind am primit la test micul dispozitiv EarForce DSS2 de la Turtle Beach, vă spun sincer că nu vă puteam propune o soluție elegantă și rezonabilă finanțar pentru a avea sunet 3D în jocurile de consolă. Înălță acum variantele disponibile erau numai două: sunet stereo în căști fără nici un fel de tridimensionalitate sau sunet 3D în sisteme de boxe 5.1 dotate cu decodor Dolby Digital și intrare digitală optică. Acestea din urmă nu pot fi găsite la un preț sub 800 de lei, iar asta ar fi nivelul de întrare, care nu este deloc recomandabil calitate – ceva acceptabil ar fi dincolo de 2000 de lei.

Împlinarea face să am un sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby Digital produs de Creative acum vreo 10 ani. Pe acesta am jucat întreaga serie Assassin's Creed, Forza 4 și Gran Turismo 5, astfel încât am avut sunet 3D în toate aceste jocuri – de altfel, sunetul tridimensional oferit de titlurile de consolă este de foarte bună calitate și nu as concepe să mă joc pe o consolă fără a beneficia de sunetul 3D cu care sunt obișnuit. Sint deranjat însă de cablurile din jurul meu care duc către boxe, și nici sunetul nu mă înțină foarte tare, sistemul de la Creative având deficiențe auditive în frecvență înălță. Aș că îmi doresc de mai multă vreme un sistem pentru sunet 3D care să fie puternic, să nu mă încureze cu cablurile și să redenea fiel frecvențele înalte. Vă dați seama că asta este o problemă, la care se adăugă costul ridicat al unei soluții 5.1 care să mă mulțumească cu adevarat.

Dar pe măsura mea de test a ajuns Turtle Beach EarForce DSS2... Aceasta este un decodator Dolby Digital



## PERSONALIZAREA EXPERIENȚEI 3D



Cele 6 configurații de surround virtual posibile cu DSS2.

**C**ind o sură de sunet se rotește în jurul nostru, noi percepem poziția respectivă sursei pe care le modificările survenite în sunetul respectiv, corroborate cu diferența de timp dintre momentul în care sunetul sosește la urechea stângă și momentul în care sosește la urechea dreaptă. Acest proces acustic are o bază fizică și una psihologică, ce pot fi aproximative prin funcțiile matematice. Dispozitivele precum Turtle Beach EarForce DSS2 folosesc astfel de funcții pentru a recrea în două căști spațiul sonor tridimensional. Problema este că asemenea dispozitive trebuie să realizeze acest proces făcând uz de un model general al urechii și capului uman, care să aproximeze felul în care majoritatea oamenilor percep poziția în spațiu a unei surse de sunet.

Pentru a rezolva problema acestei „generalizări” psihoacustice, care poate să ofere rezultate prea aproxiimate în cazul unoră dintr-noi, DSS2 pune la dispoziție două modalități de personalizare a funcțiilor pe care le folosește pentru recrearea sunetului 3D. Astfel, DSS2 este dotat cu un buton de „Surround Angle”, la apăsarea cărui se poate selecta între sase configurații diferite de amplasare a „boxelor” virtuale. La această dozare se mai adaugă și existența unui egalizator cu nouă preseturi, ce pot fi selectate cu ajutorul butonului „Equalizer”. Prin cîteva teste în filme și jocuri puteți determina foarte ușor care setări vi se potrivește cel mai bine, pentru a obține o percepție cît mai realistă, mai naturală, a amplasării tridimensionale a sunetelor.

pentru căști stereo. Primește semnalul audio digital în format 5.1 de la jocurile rulate pe consola Xbox 360/One sau Playstation 3/4 și îl transformă în sunet 3D pentru căști obișnuite, stereo. Simplu. Elegант. Accesibil.

netului, atât de importantă în produsele multimedia actuale, devine mai vie, interactivă, redând cu fidelizeitate intenția creatorului jocului.

## 3D total

Deci, am conectat Turtle Beach EarForce DSS2 la consola prin cablul audio digital optic livrat pe pachet. Am conectat o ieșire USB la conectorul cu intrarea USB de pe DSS2, folosind cablul USB livrat la rindul său în pachetul acestui produs. Apoi mi-am conectat căștile la ieșirea audio de casă a DSS2. Am apăsat butonul de „Surround” de pe DSS2... și, în orice joc am rulat după aceea, sunetul a fost impecabil tridimensional, la o calitate foarte, foarte bună.

Vreau să repet, în aşa fel încât să fie cît mai limpede: sunetul în căști la folosirea unui Turtle Beach EarForce DSS2 în jocurile de consolă este semnificativ mai bun, deoarece este tridimensional, oferindu-ți percepția spațială a sursei de sunet din jocuri, incomparabil superioară stereofoniei simple. Practic, pătrunzi într-o lume nouă, imersivă în joc este sportivă de învăluire în sunetul 3D, experiența de joc este imbinată, mai ales în titlurile în care sunetul îți oferă informații asupra poziției inamicilor. Componenta cinematică a su-

## Perfect pentru consola

Sub aspectul dotărilor, Turtle Beach EarForce DSS2 stă foarte bine. În primul rînd, este de menționat faptul că, pe lîngă funcția de decodor Dolby Digital, DSS2 este și amplificator de casă, care vă permite să folosiți orice fel de setură de căști cu o consolă de jocuri (după cum am spus, consolele nu au amplificatoare de casă). Amplificatorul de casă al DSS2 este alimentat cu current de la ieșirea USB a unei console/PC-ură. Astfel, DSS2 are o mușă de intrare USB ce se conectază la consola/PC și este livrat cu pachet cu cablul USB necesar. Pe lîngă intrarea USB însă, DSS2 oferă și o ieșire USB, care nu este nimic altceva decât o extensie a mușii USB de pe consola/PC-ură care este conectat DSS2-ului și poate fi folosită ca atare, ca și cum ar fi un port USB al consolă/PC-ură.

Acest port de ieșire al DSS2 poate fi utilizat folosind căști destinate consolelor, precum seturile Turtle Beach de căști P1 și X12 pe care le-am recenzat în numărul trecut al revistei noastre. O dată, aceste căști pentru consoli au nevoie de un port USB pentru a-și alimenta propriul amplificator de casă, fără de care nu ai sunet în ele. Apoi, în cazul P1, care este o casă destinate consoli Playstation 3/4, portul USB este necesar pentru voce chat prin microfonul căștilor.



## Digital Output

### Digital Stereo

### Dolby Digital 5.1

### Dolby Digital 5.1 with WMA Pro

### Current Setting Dolby Digital

Choose the digital output type for your system.

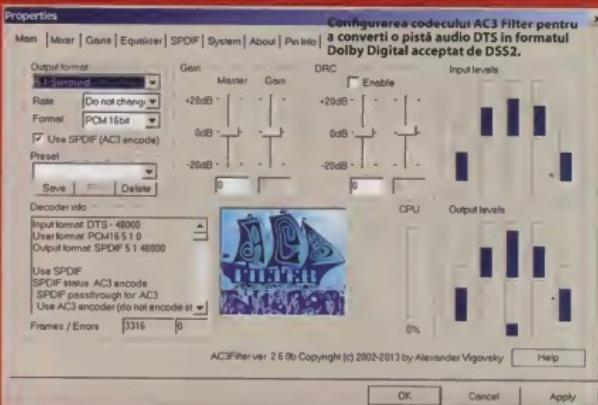
This setting only applies to optical digital and HDMI audio outputs.

Selectarea ieșirii audio digitale a unui Xbox 360 pentru a putea folosi DSS2-ul.

A Select    B Back

## AC3 FILTER

Din experiență, am constatat că un player media precum Media Player Classic – Home Cinema este cel mai convenabil de folosit cind ai un DSS2 atașat la PC, deoarece permite instalarea și configurarea ușoră a plugin-urilor create de terțe părți. Unul dintre acestea, AC3 Filter, este foarte util pentru situația în care pistele audio ale unui film sau ale unui DVD muzical sunt numai DTS, sau numai stereo și DTS. Ce este DTS? Pe scurt, este un format de date ce conține informație sonoră multicanal, ce poate fi decodată de un receiver DTS și trimis către boxe în formate surround de tip 5.1 sau 7.1. Dacă însă aveți un film sau fișier media care are pistă audio DTS, dar nu are una Dolby Digital, și vrem să folosim EarForce DSS2 pentru a beneficia de experiență sonoră 3D oferită de decodarea de către DSS2 a formatului audio multicanal, aveți o problemă: DSS2 nu decodează decât Dolby Digital. Aici intervine codul AC3 Filter, care face exact, în timp real și fără consum semnificativ de procesor, conversia pistei audio DTS în flux Dolby Digital, pe care îl trimite la ieșirea audio



digitală optică a plăcii de sunet, către DSS2. Astfel, după o foarte rapidă și ușoară configurare în meniul AC3 Filter, puteți beneficia de experiență audio 3D cu

DSS2, chiar și atunci când formatul pistei audio nu este Dolby Digital, ci DTS. AC3 Filter este disponibil gratuit la adresa [www.ac3filter.net](http://www.ac3filter.net).

Deçi, dacă ați citit articolul meu din numărul trecut și erați curioși dacă DSS2 poate fi folosit cu căști de felur Turtle Beach P11 și X12, afișați că răspunsul este afirmativ: DSS2 are totăriile necesare pentru a funcționa impecabil cu astfel de căști.

De altfel, deși DSS2 nu oferă o conexiune de microfon pentru X12, trebuie menționat faptul că aceasta nu este necesară, deoarece microfonul căștilor X12 se conectează la măsa corespunzătoare de microfon disponibilă pe controlerul Xbox 360, printr-un cablu livrat în pachetul Turtle Beach X12.

## PC games? Maybe not.

Bun, am stabilit deja felul în care Turtle Beach EarForce DSS2 este un dispozitiv foarte util pentru con-

solele de jocuri. Lururile nu se opresc însă aici, iar astă punctul că, am descoperit eu, DSS2 este la fel de folositor și dacă îl atașăm la un PC. La fel de folositor, zic, dar în alt fel.

Pe PC, după cum am mai spus, driverele plăcii de sunet se ocupă de „tridimensionalizarea” sunetului în căști, motiv pentru care nu îți este necesar un dispozitiv extern care să preia această sarcină. Este adeverat că există un număr absolut nesemnificativ de jocuri de PC care oferă și posibilitatea de a scoate sunet în formatele Dolby Digital sau Dolby Pro Logic, pe care DSS2 le decoadează și le transformă în sunet 3D pentru căști. Dar, aceeași extrem de puține, titluri de PC, oferă și posibilitatea folosirii algoritmilor 3D ai driverelor plăcii de sunet, deci formatele Dolby nu sunt cu adeverat necesare pentru o experiență tridimensională a sunetului în căști.

Un astfel de joc este Civilization 4 – l-am jucat setându-l pe Dolby Pro Logic cu DSS2 atașat la ieșirea audio optică a plăcii de sunet și nu a fost nici o diferență apărută față de folosirea driverelor audio 3D ale unui Soundblaster Audigy. De aceea, pot spune că se poate de sigur că Turtle Beach EarForce DSS2 nu este de folos pentru jocurile de PC.

## Audio 3D în filme

În schimb, Turtle Beach EarForce DSS2 își dovedește utilitatea altării de un PC la vizionarea filmelor și la audierea muzicală. Dacă vă uități la un film a cărui pistă audio este stereo, DSS2 va decoda matricea de surround Dolby Pro Logic codificată în cele două canale de stereofonie ale pistei audio și va să oferă sunet tridimensional în căști. Dacă vă uități la un film a cărui pistă audio este în format Dolby Digital (sau AC-3, este același lucru), DSS2 va decoda formatul 5.1 sau 7.1 conținut de acesta și îl va transforma în sunet 3D pentru căști.

In ambele cazuri, atât la decodarea unei piste audio stereo, cât și a uneia Dolby Digital, rezultatele sunt spectaculoase. Am folosit mai multe filme în testare, dar testul suprem a fost decodarea pistei audio stereo a celebrei Matrix (primul, evident), mai precis scena din hol (cea care începe cu treccerea prin detectoarul de metale/arme) și scena imediat următoare acesteia, conținând lupta de pe acoperișul clădirii. În care era înțuit captiv Morpheus, apoi evadarea acestuia de sub supravegherea Agentilor și fugă cu elicopterul pilotat de Trinity. Aceste scene sunt, după mine, cele mai bune din istoria filmului sub aspectul sunetului 3D, atât în ce privește dărâtatea audio și amplasamentul în spațiu, cât și ca bogăție, complexitate, a surselor de sunet dinamice tridimensionale.

Turtle Beach EarForce DSS2 a decodat impecabil informația de surround Dolby Pro Logic conținută de

## Audio Output Settings

Select the connector on the TV or AV amplifier (receiver).

HDMI

Optical Digital

Audio Input Connector / SCART / AV MULTI

Configurarea unui PlayStation 3 pentru a folosi un DSS2.

Turn on the power of the connected device.

Cancel

pista audio stereo de pe DVD-ul Matrix. Reproducerea tridimensionalității sunetului și a dinamicii acestuia în căști a fost de același nivel cu audiuța intr-un sistem audio 5.1 de foarte bună calitate. Imerisunea, dată de amplasarea cu acuratețe și claritate a sunetelor în spațiu, a fost totală. Am fost foarte impresionat de experiența audio 3D oferită de DSS2 în această situație.

Am insistat asupra calității decodării de către DSS2 a informației audio surround de pe pistele stereo ale filmelor deoarece majoritatea fișierelor video pe care le rulaiu la pista audio stereo. DSS2 vă oferă sunet 3D în căști la vizionarea acestora, la o foarte bună calitate.

Evident, cel mai bine este să găsiți filme care să includă și o pistă audio în format Dolby Digital (AC-3) sau DTS, care conține informația asupra canalelor audio multiple (S.1 sau 7.1) la o calitate superioară celei oferite de pistele stereo. Un DSS2 va fi folosit la devărată sa capeteze decodind o pistă audio în format Dolby Digital, ocazie cu care va oferi calitatea maximă posibilă pentru sunetul 3D, în căști, la vizionarea unui film.

SUBLINIEZ aici faptul că și consola pe rula filmelor de pe DVD, deci DSS2 poate fi folosit și în cazul consolelor pentru a oferi în 3D coloana sonoră a filmelor. Bă, mai mult, chiar, DSS2 poate fi atașat la ieșirea audio digitală optică a unui player DVD sau Blu-ray obisnuit, dacă



vrei să beneficiezi de sunet 3D la vizionarea filmelor pe un asemenea dispozitiv.

## DSS2 pentru muzică 3D

În afară de vizionarea filmelor, Turtle Beach EarForce DSS2 își dovedește utilitatea și la audiuța muzicală, în situația în care este vorba de material muzical care conține canale surround, fie acestea codate analog (Dolby Pro Logic, Dolby Surround) sau digital (Dolby Digital/AC-3). De către anii încoace au apărut ediții remasterizante anumite pentru a oferi surround în albume muzicale, cele codate analogice fiind disponibile pe CD,

iar cele codate digital fiind de găsit pe DVD.

Un excepțional exemplu de astfel de remasterizare ar fi albumele formatei Depeche Mode, lansate în ediții speciale pe DVD, în format Dolby Digital. Am testat DSS2 cu trei astfel de albume, mai vechi și mai recente, iar audiuța a fost semnificativ superioră celei în stereo obișnuite. Este deosebit, aici un merit deosebit îl are echipa care a realizat remasterizarea în format Dolby Digital și care a reușit să împărtășească sunetele unei piese Depeche Mode în spațiu tridimensional în așa fel incât să ofere o experiență uluitoare, în care atât sintetizatoarele, cit și vocea, se aud mult mai clar, mai amplu, mai viu.

Audiuța acestor ediții Depeche Mode în Dolby

## UTILE - COMUTATOARELE AUDIO OPTICE

Turtle Beach EarForce DSS2 este un dispozitiv util, fără nici un dubiu, dar ce te faci atunci cind vrei să îl folosești alternativ la consola și la PC? Bă, mai mult, dacă vrei să îl utilizezi pentru combinații de Xbox (360/One)/PS3(4)/PC și, eventual, player DVD/Blu-ray? Teoretic, ai fi nevoie să tot scoți cablul optic dintr-o una și să îl conectezi în alta. Practic, există dispozitive numite „Digital Optical Audio Switch”, dotate cu mai multe porturi de intrare digitală audio optică (adică pe mufe Toslink), și un port de ieșire digitală audio optică (/Toslink). Dispozitivul permite selecțarea sursei de intrare care va fi disponibilă la portul de ieșire. Recomandarea mea este să nu luai în considerare switch-urile pasive, cele dotate cu un buton rotativ de selecție. Acestea sunt mai leftine, dar au serioase probleme de calitate a semnalului și de fiabilitate. În schimb, switch-urile audio digitale optice active sunt cele pe care ar trebui să le

luai în considerare. Acestea sunt mai scumpe (potrivind de la 40 USD online), dar sunt fiabile și nu modifi-

că sub nici o formă calitatea semnalului sursă. Este ușor să le deosebești de cele pasive prin aceea că selecția sursei de intrare nu se face mecanic, printr-un buton rotativ, ci electronic, prin apăsarea unui buton de selecție. Mai mult, toate switch-urile active pe care le-am văzut puneeau la dispozitiv și o telecomandă pentru comutarea sursei de intrare disponibile la ieșire. Cu un astfel de dispozitiv veți putea conecta surse multiple – console, playere și PC – la un singur DSS2 și selecta care dintre ele va oferi semnal către DSS2. La următoarele adrese veți găsi exemple de astfel de dispozitive active de comutare între multiple surse audio digitale optice: <http://www.ambery.com/fiopotausws.htm> și <http://www.amazon.com/Control-Audio-Selector-Switcher-Splitter/dp/B003C15798>.



Matrix, scena de luptă din hol – perfectă pentru a experimenta cu DSS2 sunetul 3D.

Digital cu DSS2 a fost pentru mine un prilej de redescoperire a muzicii acestei formații, pe care am perceput-o semnificativ mai nuanțat, mai în amânat, fiind frapăt de prospețimea detaliilor unor timbre sonore pe care nu le sesizam în ediția stereo inițială. În opinia mea, acesta este viitorul muzicii, sunetul 3D – imersivitatea în universul sonor al unui artist devine astfel complicită, iar folosirea unor căști de calitate împreună cu un dispozitiv precum Turtle Beach EarForce DSS2 este o cale către trăirea unei asemenea experiențe muzicale.

## DSS2 este pentru noi

Pînă la urmă, ca să sintezizăm, la ce și cu ce este bun acest Turtle Beach EarForce DSS2? În primul rînd este bun la auditiile tridimensionale a sunetului în jocurile de consolă, atât pentru Xbox 360 și PlayStation 3, cât și pentru consolele de generație viitoare, despre care știm deja că vor fi dotate cu ieșire audio digitale optice (după cum o arată specificațiile tehnice facute publice de producători).

În al doilea rînd, DSS2 este bun pentru auditiile 3D a sunetului în filme, fie că folosim console sau playere DVD/Blu-ray pentru rularea acestora de pe DVD-uri, fie că folosim calculatorul pentru rularea acestora în orice format, nu doar DVD. Sub aspectul universalității formatorul video disponibil, este mai avantajoasă folosirea computerului la vizionarea de filme în această situație este, însă, necesar, ca PC-ul să ofere o ieșire audio digitală optică, prin placă de sunet onboard sau printr-o placă de sunet de sine stătătoare (instalată pe port USB sau în slot PCI ori PCI Express).

În al treilea rînd, DSS2 este util pentru auditiile tridimensionale a muzicii. Condiția este ca aceasta să fi fost anume codificată multicanal, fie Dolby Pro Logic sau Dolby Digital. Atât consolele, cât și calculatorul și playerele DVD/Blu-ray pot reda astfel de CD-uri și DVD-uri cu muzică în format surroun. Avantajul calculatorului este acela că materialul sonor nu trebuie să se afle neșipărăt pe un suport fizic de tipul CD-ului sau DVD-ului...

Înălță, deci, că Turtle Beach EarForce DSS2 corespunde unei suite întregi de utilizări. În ce privește exigențele

caititative presupuse de acestea, DSS2 face față la un nivel foarte bun, aproape de Hi-Fi. Cuplat cu o percheie de căști de calitate, precum Turtle Beach P11 și X12, pe care le-am testat pentru numărul trecut al revistei noastre, DSS2 mi-a oferit o experiență auditivă foarte plăcută. Volumul maxim de care este capabil DSS2, păstrând intactă claritatea sunetului, depășește cu mult limitele firești de auditiile, iar basul este suficient de puternic (dacă aveți nevoie de mai mult, există prezenturi de egalizator ale DSS2 care vor da un boost straînic în frecvență joasă – pentru dependenții de subwoofer).

De altfel, recunoșc că nu mai doresc să mă uit la filme și să mă mai joc pe consola fără acest dispozitiv mic și deștept, care mă scutește atât de chealțarea semnificativă presupusă de achiziționarea unui sistem de boxe 5.1 cu decodor Dolby Digital, cât și de spațiul ocupat de acesta, precum și de incurcările de fire adusă de un asemenea sistem. Turtle Beach EarForce DSS2 este o soluție elegantă, ergonomică și ieftină de a obține sunet 3D de înaltă calitate în jocurile de consolă, în filme și muzică, pe care o recomand din toată inimă. ▶ Marius Ghinea

## DSS2 – INTRĂRILE ANALOGICE

Possiblele de conectare oferite de Turtle Beach EarForce DSS2 corespund insă și altor scenarii de utilizare. Spre exemplu, situația mea: eu îmi instaloare pe calculatorul meu o placă de sunet Creative Soundblaster Audigy, pe care o folosesc pentru a beneficia de sunetul 3D și efectele de ambient puse la dispozitiv de jocurile care oferă suport pentru EAX Advanced HD și EAX 1, 2 sau 3. Dacă vreau să mă uștă la un film pe PC/consolă sau să mă joc pe consolă, folosesc DSS2 conectat digital la ieșirea audio optică ale acestor dispozitive. Dacă vreau să mă joc pe PC prin placă de sunet Soundblaster, ar trebui să scot căștile din DSS2 și să le conectez la ieșirea analogică a plăcii de sunet. Dar, de fapt, nu este nevoie să fac asta, pur și simplu pentru că pe DSS2 există o conexiune analogică auxiliară de intrare, AUX IN, ce poate fi conectată la ieșirea analogică a plăcii de sunet din PC, prin intermediul unui cablu obținut cu Jack microstereo – lirat, de altfel, la pachet cu DSS2. Astfel, semnalul analogic de la placa de sunet intră nemodificat

în amplificatorul de cascadă DSS2, nemaifiind nevoie să-mi deconectez căștile de la DSS2 pentru a folosi alternativ consola sau placă de sunet pentru jocuri. De fapt, puteți folosi simultan ambele intrări, cea analogică și cea digitală, semnalul audio fiind mixat de DSS2. Astfel, puteți să vă conectați un player audio portabil sau PC-ul la DSS2 pentru a asculta muzica dorită de voi în timp ce vă jucați pe consolă. DSS2 va decoda semnalul provenit de la consolă în format digital, transformându-l în sunet 3D pentru căști, în timp ce va trimite neschimbător în căști semnalul provenit de la intrarea AUX IN, mixind ambele semnale. Frumoasă dotare, nu?

Lucrurile nu se opresc însă aici. Pe DSS2 este și o intrare analogică numită ANALOG IN, diferită de AUX – lirat, de altfel, la pachet cu DSS2. Astfel, semnalul analogic de la placa de sunet intră nemodificat



Latura pe care se află intrările DSS2.

IN prin acces că semnalul de la AUX IN nu este niciodată modificat în vreun fel de DSS2, pe cind, dacă apăsim butonul de Surround ON/OFF de pe DSS2, semnalul analogic primit prin ANALOG

IN va fi procesat tridimensional de către DSS2 prin decodarea informației audio multicanal (Dolby Surround/Pro Logic) conținută, eventual, de materialul sonor respectiv. Decodarea aceasta funcționează însă numai alternativ, pentru intrarea optică digitală și ANALOG IN de pe DSS2, nu și simultan. Astfel, dacă aveți un player media care nu are ieșire digitală optică, puteți avea sunet 3D conectându-l analogic la DSS2 și apăsând butonul de Surround ON/OFF de pe acesta.

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE  
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

**CHIP** 05-06. 2013  
fotoworld.chip.ro

# FOTO VIDEO

## Agonie și extaz

PORTOFOLIU Cristi Preda

TEST: Topul obiectivelor sub 500 de euro  
COVERSTORY: Proiecte foto pentru acasă  
PRACTICĂ: Portrete profesionale pentru buzunare mici

PACHET PROMOȚIONAL  
Preț special 24,98 lei  
Revistă + carte

**Fotografia de CĂLĂTORIE**  
de înțelesul tuturor!

**Fotografia de PEISAJ**  
Ghid pentru imagini creative

**Fotografia de SPORT**  
de înțelesul tuturor!

Obțineți imagini excepționale de sport și acțiune cu ajutorul profesionistilor!

Ediția mai-iunie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 11,98 lei,  
dar o puteți găsi și în pachetul promotional, alături de una dintre cărțile  
„FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE”, „FOTOGRAFIA DE PEISAJ” sau „FOTOGRAFIA DE SPORT”,  
la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare  
a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64**  
și online, pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie), [www.domo.ro](http://www.domo.ro) și [www.f64.ro](http://www.f64.ro)

Libraria  
**CHIP**  
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)  
sau pot fi achiziționate din magazine, librări sau online:



Acum și în  
magazinele  
Inmedio





## Genius KB-G265

Să fie lumină, cu bani puțini!

Distribuitor: [Futura](#), Preț: [119,99 RON](#)

**P**erifericele Genius sunt o alegere comună pentru foarte mulți utilizatori de PC-uri office sau multimedia. De fapt, cu greu mai găsești un computer de birou care să nu fie dotat cu o tastatură sau un mouse Genius. La baza acestei popularități se află excelentul raport calitate/preț, ce plăsează produsele companiei taiwaneze în topul preferințelor multor cumpărători români. Recent, Genius a făcut primii pași în universul elist și competitiv al gaming-ului, prin intermediul unei game de periferice destinate jucătorilor împărați, dar atenții în același timp la bugetul investit în echipamentul lor. Tastatura iluminată KB-G265 este o realizare îndrăneajă, din inelude unor funcții rezervate de obicei celor mai scumpe modele intr-o unealtă robustă și, mai ales, foarte ieftină.

### Luminează-ți atitudinea!

Trăsătura imediat observabilă a tastaturii Genius KB-G265 este sistemul de iluminare LED. Spre deosebire de unele modele ultra low-cost, G265 luminează fiecare buton individual, într-un mod nu doar eficient, ci și placut din punct de vedere estetic. Rezultatul arată foarte bine în condiții de lumină redusă, când importanța vizibilității tastilor crește semnificativ pentru orice jucător „de cursă lungă”. Mărturisesc că nu mă așteptam la implementarea atât de eficace într-un produs atât de simplu și ieftin – dar concepție inteligente sunt, de multe ori, cele mai puțin

costisitoare. Lumina albăstră nu produce un contrast puternic și nu obositează ochii, iar cele două benzi LED, de aceeași culoare, integrate în palm rest, adăugă un plus de frumos designului angular futurist. Deși nu vorbim despre un sistem cu switch-uri mecanice, cursa și rezistența la apăsare a butoanelor transmit un feeling de robustețe, de precizie. Arcurile solide și profilul ridicat fac din G265 cea mai practică tastatură convențională pe care am avut ocazia să o testeze până acum, ceea ce spune multe despre construcție și layout. Pe lângă durata de viață mare (5.000.000 apăsări repeate), Genius se laudă cu un timp de răspuns sub o milisecundă și un sistem anti-ghosting pentru cele mai utilizate 20 de taste. Totuși, absența unui soft dedicat sau imposibilitatea programării unor funcții suplimentare nu sunt lipsuri minore, ori prea ușor de ignorat, tîrnând cont de target-ul alcătuit din gameri hardcore. Asadar, de ce ar fi G265 perfectă pentru joacă? Sigur nu se face remarcată doar prin design, iluminare și precizie, nu? Ei bine, micile detaliu sunt cele care fac în totdeauna diferența dintre un produs obișnuit și unul exceptional. În cazul de față, inginerii de la Genius s-au gândit, în primul rând, la ergonomie și conectivitate. Tastele cu funcții multimedia sunt plasate în partea de sus și au dimensiuni considerabile, singurul minus fiind

lipsa iluminării. De asemenea, tot în partea superioară se găsesc două porturi USB 2.0, extrem de utile atunci când dorîți să conectați rapid dispozitive suplimentare. Am apreciat și prezența unui canal pentru fixarea cablului, izolat în cauciuc, cu ajutorul căruia acesta poate fi direcționat prin centrul, stânga sau dreapta tastaturii. Practic, mai ales pe un birou mic și aglomerat. Un alt punct forte, ce recomandă G265 pentru gaming, este calitatea plasticului folosit în construcție – rezultatele directe fiind durabilitate, greutatea ridicată și, implicit, stabilitatea crescută pe orice suprafață.

Eu nu mi-am permis să-l trăsnesc un pumn în Enter-ul supradimensionat, dar sun convins că ar rezista cu brio unui rage attack. Așa cum era de așteptat, pachetul de bază include două seturi suplimentare de butoane, destinate grupului WASD și săgeților direcționale, singura diferență notabilă constând în culoare. În concluzie, Genius KB-G265 este o tastatură excelentă, proiectată fără doar și poate cu gândul la gaming. Raportul calitate/preț de înviabil, robustețea și iluminarea LED o recomandă drept prima alegere, dacă dispuneți de un buget rezervat. Deși brandul Genius nu se bucură de o tradiție inelungată pe acest segment de piață, schimbarea la față se produce cu pași repezi.



Butoanele cu profil ridicat asigură o precizie sporită.



Sunt înzestrat cu două porturi USB 2.0 și suntelor direcțional pentru cablu.

# Genius X-G500

## FULGERE ȘI MOUSE-O-CENTRISM

Suprafața laterală sunt  
cauză pentru o priză  
mai bună.

Distribuitor Preț



Personal, pun foarte mare preț pe testarea riguroasă a mouse-urilor, din cauza importanței pe care acestea periferice o au în orice activitate desfășurată în fața unui PC. Să, cum joacă este religie de stat în redacția revistei noastre, e perfect normal să fac din prezentarea lui Genius X-G500 – un mouse de buget, gândit pentru gaming – o vizionă critică subiectivă. Să-i spunem mouse-o-centrism, de dragul trăirii tehnico-spirituale prin care am trecut atunci când irizațiile albastre de pe X-G500 au început să pulsze domol, în timp ce palma incercă să-și găsească o poziție comodă pe acest model ambidextru. La

prima vedere, nimic nu are sens: două dintre butoanele suplimentare sunt poziionate total aiurea, în locuri unde degețel opozabil și cel inelar s-ar afla, pe orice alt mouse. Într-o poziță relaxată. Dar jucările celor de la Genius insistă să-mi pună falangele la muncă – cele două butoane sunt atât de puternic ieșite în relief, încât evitarea lor este imposibilă. Mai mult, dimensiunea medie și forma ingustată în partea superioară

forțează mâna într-un claw grip, o altă priză fiind, în principiu, imposibilă. Cu toate acestea, un senzor optic cu rezoluție ajustabilă (de până la maximum 2000 dpi) însoțește 6 butoane, programabile cu ajutorul sofțului inclus în pachet – ceea ce pozează X-G500 în clasa mouse-urilor de gaming cu dotări suplimentare high-end. Paradoxal, materialele utilizate și finisajele nu inspiră deloc feeling-ul unui model de

vârf: plasticul utilizat pentru cele două butoane principale este puțin cam moale, iar arcurile de sub acestea nu au suficientă tensiune. Același lucru se poate spune și despre rotița de scroll cauzată sau butonul de alegere a rezoluției. Picioarele de tefflon din partea superioară sunt mult prea mici, impiedicând alunecarea ușoară pe un pad cu suprafață textilă. Totuși, Genius X-G500 compensează acest lipsu prin usurința cu care poate fi programat, prețul redus și fiabilitatea garantată de producător. Conexiunea cu PC-ul se realizează printr-un cablu USB izolat cu material textil, iar performanțele generale nu sunt nici eu de ignorat: polling rate de 1000Hz, funcții macro personalizabile, memorie Internă și o accelerare maximă de 20G. Genius X-G500 este un mouse ambidextru, recomandând celor care au nevoie de o soluție ieftină și inteligentă pentru gaming, altădată în același timp după un design pestri și extravagant. ▶ Alden



Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555**  
și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt.

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE



Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului. După trimitera SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primească. Informații suplimentare pe [www\(chip.ro/sms](http://www(chip.ro/sms)) sau la telefon 0741-248348

**NOTĂ:** Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

**Tarif SMS:**  
**6 EUR plus TVA**  
în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote



## Starbuck

Înainte de a vedea filmul aveam deja deschiderea articoului în minte...știi, și și, sunt atât de multe opțiuni mai bune decât Starbuck, filme din toate genurile, pe toate gusturile, desene, Despicable Me 2, Monsters University, acțiuni și aventură S.F., Fast and Furious 6, World War Z, Man of Steel, The Lone Ranger, thriller, Now You See Me, comedii și drame, The Place Beyond the Pines, The Internship, chiar și ciudătele, Byzantium. Perioada este incredibilă, surprizătoare, neasteptată. Nu toate cele enumerate sunt extraordinare, dar sunt filme peste medie, care nu îl vor banii fără să ofere nimic în apoi. Prefer însă să prezint ceva ce poate o să treceți cu vederă în această mare de bine... "Acum însă, că am văzut..., am ochii mai deschiși, mai bucurioși. Am ales, fără să vreau, speram, dar nu credeam, bine. Starbuck, dacă vă plac oamenii, frumosul, viața, vă va inspiră și-l veți considera cel mai bun film dintre toate cele de mai sus. De fapt, eu sunt convins că dacă cineva ar face un serial cu ideea acestui film, ar fi de departe cea mai interesantă și deosebită comedie a momentului. Starbuck este tatăl a 533 de copii și se hotărăște să cunoască cât mai mulți dintre ei. Cum se întâmplat însă și de ce, nu vă spun, trebuie să vezi singuri, pentru că că este magic!

[www.](#)

[youtube.com/user/PewDiePie](http://youtube.com/user/PewDiePie)

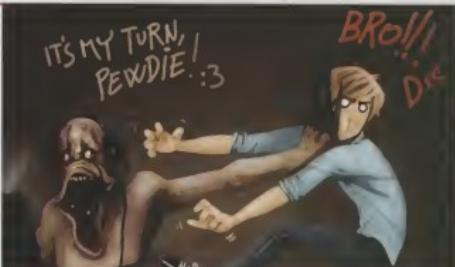
În timp ce căutam cel mai ciudat și incredibil joc posibil, convins că trebuie, trebuie să existe acel ceva, undevo, ascuns, care să-mi spună secretul universului, am descoperit canalul acestui domn. Și nu măcă mi-a fost surpriza să aflu că este canalul de gaming de pe Youtube cu cel mai mulți abonați, peste 9 milioane o.o , al doilea din acest punct de vedere dintre toate O.o . Acum, popular nu în-

seamă și calitate, mi-ai putea spune. Și nu vă contrazic, Felix Kjellberg poate fi deosebit de energic dacă nu vă place stilul. Are însă multe momente bune, iar ce face, face cu pasiune și bucurie. În plus, încearcă și comentarea și jocurile mai puțin cunoscute. Cu cât mai ieșite din comun, cu atât mai bine. Atunci, bine! ► ncv



## Oferta Irrezistibila

Sau mai bine spus La Migliore Oferta, pentru că la fel ca și Starbuck, filmul nu e făcut de Hollywood. Și se simte. Chiar dacă actorii sunt adevarate staruri. De fapt, peliculele asta două se bat de la egal la egal pentru Cel Mai Bun Film al Momentului în cinematografele noastre. Dacă și Before Midnight o să mă iubească la fel, deja pot spune că vară asta, incredibil, are toate sănsele să bată lama, sau când o mai fi portiunea ală, a marilor premii, în care toate suprareacțile fac ochi, speriate să nu cumva să fie uitate. Dar să revin. Oferta este o piesă cum din păcate ră se mai fac. Inversul lui Starbuck, o dramă, thriller, lenta și reținută, plină de mister. Plină de mister, pentru că în niciun moment nu-i spune dacă chiar este o dramă sau doar un film romantic, thriller sau nu. Privești încordat, dar nu ști de ce. Și până la sfârșit nu se trădează. Sună scene fără dialog care transmit mai mult decât episoade întregi ale serialelor actuale. Cu un Geoffrey Rush impresionant, ca evaluator eccentric de artă și o domnișoară, care nu vrea să se arate, dar care reușește să se facă interesantă chiar și în aceste condiții. Recunosc că am fost un dezamagător de final, dar de mult nu am mai văzut un film care să-mi parafizeze gândurile pentru atât de multe zile. ► ncv



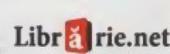
# ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat<sup>®</sup> un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



**Librăria  
CHIP  
ONLINE**

Cărțile din colecția **CHIP KOMPAKT** pot fi comandate și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



## Abonamente „BONUS”

| Revista  | Dorești abonamentul începând cu luna: | Număr abonații comandate | Pret unitar abonament | Total (nr. abonații x pret unitar abonament) |
|--|---------------------------------------|--------------------------|-----------------------|--|
| CHIP cu DVD - 6 apariții   |                                       |                          | 75,00 lei             |  |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt la alegeră</b>    |                                       |                          | 125,48 lei            |  |
| CHIP cu DVD - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>Hama</b> micro SD 8GB + adaptor |                                       |                          | 137,00 lei            |  |
| EVEL - 6 apariții  |                                       |                          | 75,00 lei             |  |
| EVEL - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt la alegeră</b>           |                                       |                          | 131,98 lei            |  |
| EVEL - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>Hama</b> micro SD 8GB + adaptor        |                                       |                          | 144,00 lei            |  |
| FOTO VIDEO - 6 apariții  |                                       |                          | 60,00 lei             |  |
| FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt la alegeră</b>     |                                       |                          | 107,98 lei            |  |
| FOTO VIDEO - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>Hama</b> micro SD 8GB + adaptor  |                                       |                          | 119,00 lei            |  |
| <b>Total general de plată:</b>   |                                       |                          |                       |  |

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Înăstă

Ocupație

Sr.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod Poștal

Județ

Telefon

e-mail

Un plătit \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. \_\_\_\_\_

Am mai fost abonat, cu codul \_\_\_\_\_ Semnătura \_\_\_\_\_

Pentru operativitate, vă rugăm să completați

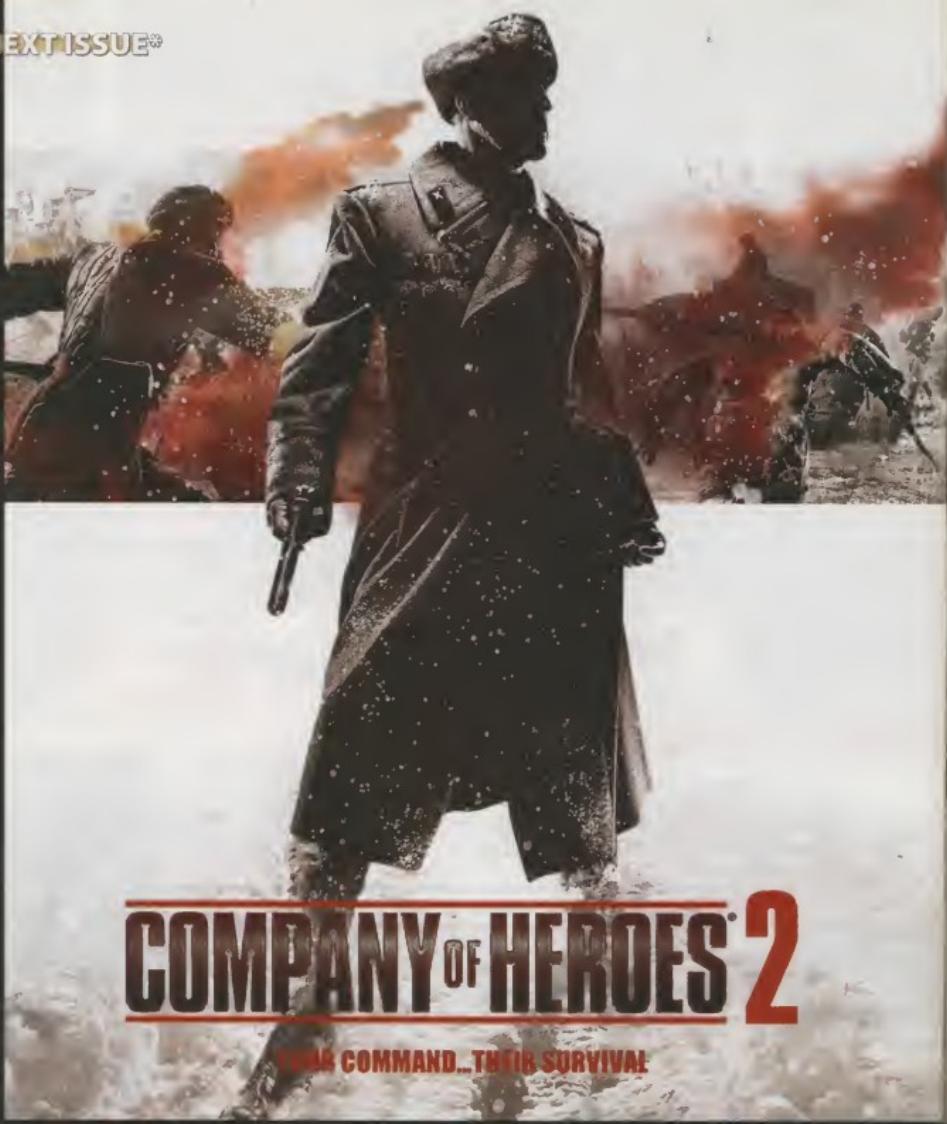
online talonul

la adresa [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la

0268-415158 sau prin e-mail la [shop@chip.ro](mailto:shop@chip.ro)

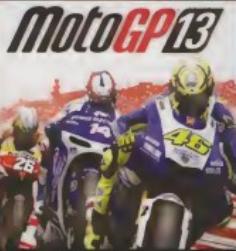
Identificarea operațională de date: J.D. Media Communications SRL, General Manager: Dan Balázs. Companie care emite aceste formularuri sunt de acord cu informațiile menționate mai sus. Sunt prezentate și să fie introduse în baza de date a J.D. Media Communications SRL, să nu fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct sau pentru comunicări publice. În conformitate cu normele privind protecția datelor personale (LAW 177/2003), suntem obligați să le informăm că, de către noi, datele dumneavoastră sunt tratate în scopurile de urmă: identificare și gestionarea relației cu clientul, realizarea de analize statistice și demografice, personalizarea ofertei de produse și servicii, promovarea și organizarea evenimentelor organizate de către noi. Datele personale sunt tratate în conformitate cu legislația română privind protecția datelor personale (LAW 177/2003). Pentru modificarea acelor date sau în cazul unei reclame individuale, de la 14 zile lucrătoare, se poate acorda acces la datele personale și la datele de contact, la adresa J.D. Media Communications SRL, OF. 202, 174-176, strada Unirii nr. 10, sector 1, București, sau la numărul 0268-415158. J.D. Media Communications a făcut eforturi să evite să existe prelucrările de date cu caracter personal la AMS PCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE\*



# COMPANY OF HEROES 2

YOUR COMMAND... YOUR SURVIVAL

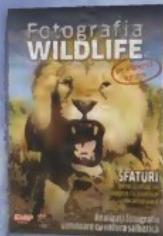


\*Cu titlu informativ



# Apariții cu tematică foto în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



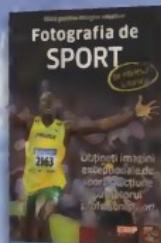
## FOTOGRAFIA WILDLIFE

Ghidul vă ajută să realizezi fotografia următoare  
ândică ca subiect natura sălbatică.



## FOTOGRAFIA digitală

O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere  
alese pe sprâncenă, pentru a fi orică la îndemnă.



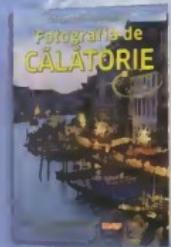
## Fotografia de SPORT

Uită-te i-m imagini  
excepțional de  
sport și încheie  
zilele tăie cu  
fotografia!



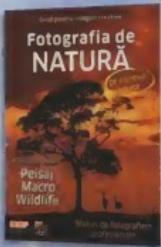
## Fotografia de PEISAJ

Uită-te peisajele  
cunoscute și  
descoperă cele  
nu atât cunoscute!



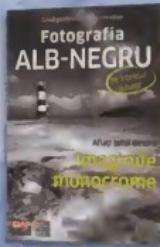
## FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE

Această carte este un ghid util pentru cei  
care doresc să îmbine călătoria și tehnica  
foto într-o manieră creațivă.



## FOTOGRAFIA DE NATURĂ

Statute de fotografiere oferite de profesioniști  
din domeniul: pește, macro, wildlife.



## FOTOGRAFIA ALB-NEGRU

Această carte vă oferă statute de tehnici  
și editare a fotografiei monocrome



## Creativitate în editarea foto

Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod  
surprinzător, într-o colecție de truaci și remedii de  
imagină ușor de aplicat.



## FOTOGRAFIA DE PORTRET

Această carte vă va ajuta să obțineți  
fotografi de portret mai bune în  
studio sau în aer liber.



## 10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA

Mihai Moreanu vă oferă sfaturi, ilustrate  
cu imagini din zece zone pitorești ale României.



## 250 SFATURI DE EDITARE FOTO

Această carte cuprinde peste 250 de statute  
practice pentru redarea foto, pentru cei care  
utilizează Photoshop și Elements.



## FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ÎN COMPOZIȚIE

Ghidul explică cele mai importante aspecte  
ale redării și compoziției digitale cu ajutorul  
aplicației Adobe Photoshop CS5.



## PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte  
ale redării și compoziției digitale cu ajutorul  
aplicației Adobe Photoshop CS5.



## 500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE

Carte ce oferă cele mai interesante trucuri  
pentru diversele subiecte ale fotografiei  
digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorate!  
Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile  
pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați aplicație pentru critea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosiind camera aparatului,  
să încadrăți pătrătul alăturat cu codul QR, dați dr., iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Aplicații gratuite: Neometer, Barcode, ScanLife - iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android;  
ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neometer - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

NOTĂ: Prejurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanați codul de mai jos



# Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



## TEHNICI DE DESIGN HTML

În cadrul acestei cărți veți găsi o excursie generală în API-ul HTML 5 și în tehnologii noi, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



## GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Văd cum putem folosi la maxim puterea Android.



## FANTASY ART

În ghid care nu trebuie să leșeșă din biblioteca oricărui împărat de artă care dorește să învețe să creze personaje și pește fantastice!



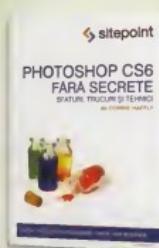
## OFFICE 2013

Moua săută de bine lansată de Microsoft a fost respinsă în decădere. Alla cău să obțină mai multă productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



## WINDOWS 8

Tot ce trebuie să stie despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



## PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE

Sături, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designeri web.



## LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE

și TWEAKING

Sături și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și al LibreOffice.



## WEBSITE CU JOCULUI 2.5

Învăță concepțele de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



## CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosind tehnici CSS din același cartea, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



## TEHNICI DE Web Design

Învăță să aplicați cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



## EXCEL 2010

Prin această carte, vă ghidăm prin mulți în extragrad, agățându-vă analiza datelor, primul contact cu conceptul Business Intelligence.



## INVĂȚĂ CU PROFESIONIȘTI INDESIGN

Vezi descoaceri ghiduri profesionale de folosire a unorilelor din InDesign, susțin de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



## HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



## OFFICE 2010

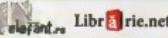
Aceasta carte cuprinde peste 200 de staturi practice pentru surfa Microsoft Office 2010.



## PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV

Ghidul desvoltat de profesori vă va transforma cu siguranță într-un designer nou!

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librărie de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pompiți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrăți patratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația va redirecționa prin intermediul browsurii mobilă la pagina dorită.

**SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!**

Aplicații gratuite: Neodroid, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; Scanlife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, NeoReader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt volabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanați codul de mai jos



În ediția iulie 2013 veți putea citi:

DVD

24,98 lei

PACHET PROMO!

CHIP DVD +  
CARTE  
DOAR 24,98 LEI

OFFICE 2013



# CHIP

www(chip.ro)

## PC ÎN GREVĂ!

### Ce facem?

De la simplu la complex:  
soluții practice pentru erori

CHIP  
vă ajută

INVAȚĂ CU PROFESIONIȘTI

## INDESIGN



### VINDEȚI ONLINE!

Surse de venituri pentru  
fotografi amatori  
și profesioniști

### CU UN SINGUR CLIC:

Stocare în cloud și  
servicii online!



## SUNTEM CU TOȚII PIRATI?

Cadrul legal incert dă naștere la monștri

### GRAFEN:

Componente electronice  
de 10 ori mai rapide

### ADIO, GOOGLE READER!

## MALWARE!

Detectați atacurile și  
protejați-vă dispozitivele



FOTOGRAFIA DIGITALĂ  
TEHNICA ȘI COMPOZIȚIE



## OFFICE 2013

WB EXCEL SPREADSHEET

Word Document Processor

PowerPoint Presentation

Outlook Email Application

OneDrive Cloud Storage

OneNote Notebook

OneDrive Cloud Storage

## CHIP DVD + CARTE

DOAR  
24,98 LEI

## PACHET PROMOTIONAL